3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL. 2

THE KING OF POCKETGAMES



看《SP》得"SP"幸运大抽奖第2弹继续发射！

无限感激＋继续支持＝



10台 GBA SP

感谢各位读者在上一辑参与了《掌机王SP》的抽奖活动。为了答谢各位支持《掌机王SP》的玩家，本辑继续送出10台GBA SP回馈一直支持"《掌机王》系列"的读者。那还想什么？快用本辑赠送的"限定版方巾"拭干手上激动的汗水，把印花寄过来吧！



什么？你说你两个"SP"都想要？

上期幸运大抽奖的中奖名单公布在本期178页的"掌门人"中。

参与方法：

只要在2004年7月25日前（以邮戳时间为准）剪下本期"掌门人SP"栏目中177页右下角的印花，并贴在信封背面寄至"兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 《掌机王》收，邮编730000"，你将有机会获得我们送出的GBA SP。中奖名单将在下一辑《掌机王SP》上公布，敬请关注！





LIKY

◆《掌机王 SP》第1辑获得不少读者的好评，LIKY心里当然高兴不已，请大家继续支持，给我们多提意见和建议。

◆本辑的推出也凝聚了众多小编的心血，内容也非常充实，而影像VCD“口袋光环”也收录了3段很强的“达人演示”，大家一定记得看哦。

◆本辑的截稿日又恰逢自己的生日，赶在自己生日这一天截稿已经不是第一次了，上一次是《掌机王》第五辑，也是一样地熬夜，一样的繁忙，上上次是什么时候，已经记不太清，不过估计情形也是差不多。又大了一岁了，突然想起冯小刚的那本书的名字——我把青春献给你。



马修

★致谢：读者是小编的镜子，各位读者有批评建议记得来信告诉我们，马修谢谢了先。

★开心：在桂林逛西街时看到了非常逼真可爱的猫咪玩偶，买来寄给远方的MM，希望她天天开心。



★郁闷：《口袋妖怪》培养了386号怪物迪奥西斯，感觉能力比凤凰差多了，失望ing……

★悼念：可文兄，一路走好……



铭风

●《掌机王SP》第2辑火热出炉！这个月是游戏淡季，有时间玩游戏的玩家可尝试一些我们杂志介绍二线游戏，其中也不乏精品，可不要就盯着《特鲁尼克3A》不放哦。

●次月最期待：《续 · 我们的太阳》！到时候要抢下邪魔天使大大的“我们的太阳限定版SP”，去体验阳光的魅力！（马修：7月平均气温35度，祝你到时候玩得开心。）

●《海贼王》漫画的剧情逐渐展开。尾田在人物塑造方面真的很强，每个造船工都那么有性格。最后加入的会是一个什么样的人物呢？



掌机王Sp VOL.2 CONTENTS 目录





封面插图：陈杰

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

口袋光环

影像VCD内容导视





索引

GBA

本辑赠品

《掌机王SP》限定版方巾（多种颜色随机送）







炎炎夏日 挥汗游戏 贴心赠品为你着想

文 马修

小神游GBA全接触

2004年的掌机界注定是不平静的，除了5月E3展上公布的PSP和NDS以及年底就发售的NDS，这一年对于国内掌机玩家和关心中国游戏业界的玩家也是意义非凡，因为6月，大陆行货版GBA小神游正式上市了。

我们收到小神游GBA时已经是《掌机王SP》第一辑截稿日之后，虽然未能给各位做最及时的报道，但也使我们有了更充足的时间来细心全面地接触体会小神游GBA，给您——最亲爱的读者们一个客观公正的小神游GBA的评价。



大陆行货GBA全体验



外形上看，小神游GBA与普通GBA完全相同，只是屏幕上多了iQue标志；背面除了预料之中的全中文的铭牌，还有一张格外醒目的条形码贴签，而机器上的螺丝，也仍是Y字口的。打开电池舱，可以看到主板编号：10 4—1。

在小神游GBA上市前后，玩家们最为关心的就是屏幕的亮度问题，既然是GBA，当然不用去指望有GBA SP的亮度，但现在距离第一批GBA上市也3年多了，屏幕亮度总该有不小的改进吧？为了作出对比，我们用03编号（亮度比以前的01、02编号主机增强）的GBA也放在一起，所演示的的游戏都是《瓦利欧寻宝记》，从图中看，小神游GBA屏幕亮度确实比普通GBA屏幕亮一些。接下来，我们就简单把小神游GBA拆开看看——大家另一关心的问题的答案也出来了，小神游GBA按键使用的并不是GBA SP那样非常耐用的金属片导电，而是和普通GBA一样，用的都是薄薄的导电胶皮。总之，大家用小神游GBA来玩格斗游戏还是小心一些使用吧。



▲除了GBA SP已经很普及的原因，这张宣传画也是玩家们YY屏幕亮度的理由。



我们还对小神游GBA进行了电池使用时间对比测试，至于比较对象，编

※注：本文广告宣传图片都来自于购机时所赠的宣传册。



▲小神游 GBA 屏幕亮度确实比普通 GBA 屏幕亮一些。



辑部那台 03 编号的黑色 GBA 再次被不幸选中，因为它是现在编辑部能找到最新的 GBA 了，而测试用电池是12元一套 4 节包装的金霸王碱性电池，卡带还是用行货正版卡带《瓦利欧寻宝记》，测试方法是让游戏自动演示直至电池电能耗尽为止。

测试时，颇有经验的LIKY问起用的是什么电池，当得知使用的是 3 元的金霸王时，不禁苦笑。问之，只是告诉我做好打持久战的准备而已。果然，直到当天加班到半夜准备离开办公室时，发现小神游 GBA 的电源显示灯依然很亮。第二天上班、下班，小神游 GBA 的电源指示灯也一直都在倔强地亮着。整整两天，马修耳边都响着《瓦力欧寻宝记》的演示音乐以及瓦里奥（瓦力欧）那怪里怪气的声音。





▲和日本的任天堂不同，小神游GBA似乎并非仅针对低龄市场。

最后，用小神游 GBA自动演示正版卡带《瓦利欧寻宝记》，使用金霸王碱性电池的时间长达 40 小时 13分——这使用时间听起来真是恐怖啊，因为编辑部的 03 编号版 GBA，也不过使用了 28 小时 40 分钟而已，虽说也和机器新旧有关系，但小神游 GBA 在省电性能上的优势已经不容置疑。

小神游 GBA 目前在市面上有两种价格的套装，一种是普通套装，机身为黑色，随机带的游戏是《瓦利欧寻宝记》，普通套装采用店头定价政策让游戏店自由给小神游 GBA 根据市场定制合理的售价，现在的普通套装价格在 560～590 元人民币之间，可以说是非常合理的价位；另一种为铂金版套装，机身也是白色，随机带的游戏是《超级马利欧 2》，价格是 690 元，虽然贵，但可以成为神游俱乐部的 VIP 会员，享受神游的 3 重特惠服务。



▲普通版的黑色主机和《瓦利欧寻宝记》。



▲铂金版套装的白色主机。

全中文的游戏

因为众所周知的原因，玩中文GBA游戏也早不是什么新鲜事了，不过这次可是官方的汉化哦。虽然一些名字翻译得很难被国内玩家接受，但毕竟真正的 GBA 官方中文游戏已经来到了我们中间，即使没有在经济上支持，也在心里喊个口号支持一下吧。下面我们就来一起看看真正“汉化到骨子里”的中文游戏。



▲中文的标题。 ▲连报纸都是中文的。 ▲墙上的提示是中文。 ▲中文的存档提示。 ▲小游戏也是中文的。 ▲中文的过关画面。



GET ACCESS TO ALL LATEST POCKET GAME NEWS!

情报站

把握最新最权威掌机游戏资讯

PSP 游戏对应网络下载！

欧洲SCE官员透露，PSP游戏将可以对应网络下载！至少SCEE旗下的未来派赛车游戏《WipEout Pure》是对应玩家通过WI-FI实现每月一次的新游戏内容的下载，比如新的赛道、新的赛车等等！

喜欢《WipEout》系列的玩家可能并不多，但这条情报却带给我们一条非常重要的信息——PSP游戏是可以对应网烙下载的！这将是传统掌机的一次重大突破！就比如一些RPG游戏，追加新的隐藏迷宫；再比如ACT游戏，追加新人物、新必杀技等！那将是一件多么令人兴奋的事啊！



NDS 未来新作的可能性

来自美国方面消息，日本的几家游戏公司在接受美国媒体关于NDS的访谈中，提到了一些系列名作在NDS上出现的可能性。其中SEGA的名越稔洋表示，《超级猴球》是很有可能出现在NDS上的；而KONAMI的《恶魔城》之父五十岚浩司表示，"《恶魔城》系列"很有可能会出现在NDS上，而且是像GBA上《恶魔城 晓月圆舞曲》那种感觉的游戏，游戏还将会运用到NDS的触摸屏功能。

除此之外，KONAMI的《寂静岭》NDS版也是具有很大可能性的，不过因为画面上比起家用机版小，要展现恐怖感比较难一些，但以NDS版《寂静岭》可能动作要素会更强一些。最后，NAMCO的《霸天开拓史》也是有可能会出现在NDS上的。



▲图为GBA版《晓月圆舞曲》画面，下一作也是这种感觉的？

GBA 的无线通信端子开始单卖

任天堂于年初发售《口袋妖怪 火红·叶绿》时，曾为游戏捆绑销售了无线通信端子，但该无线通讯端子其实是可以适用于以后将发售的其他游戏的，为此，任天堂宣布将从7月15日起单卖该无线通信端子，售价为2000日元。该无线端子的适用范围为3米。



■PSP也有《火爆狂飙》玩！

"《火爆狂飙》(BURNOUT)系列"可算是赛车界一支异军突起的生力军！前作《火爆狂飙2》发售两年以来，不断有玩家成为该系列的爱好者，系列那种令人窒息的速度快感以及碰撞的刺激感的令玩过的玩家难以忘怀，而"《火爆狂飙》系列"除了将会在PS2上推出令人瞠目结舌的《火爆狂飙3》之外，开发组Criterion还将开始制作该作的PSP版！当然PSP版的发行商仍是EA。



▲图为PS2版画面。PSP版当然也能这么火爆！

■NDS《银河战士》不使用触摸屏

这是宫本茂在最近的一次访谈中透露中，NDS版《银河战士PRIME 猎人》(Metroid Prime Hunters)将不会使用到触摸屏机能进行操作。虽然E3新闻发布会上任天堂就是用《银河战士PRIME 猎人》来展示NDS的触摸屏机能的，但目前看来，任天堂及开发商在权衡本作的游戏性及平衡性之后，最终还是决定放弃在该作中使用触摸屏机能，这样的决定初看似乎有损任天堂形象，但从长远角度来看，不让《银河战士》这块招牌受损，树立任天堂游戏必精品的形象才是最重要的。



■掌机洛克人合集将于9月推出

CAPCOM日前在美国宣布将推出掌机洛克人合集，此举是对应美国方面的洛克人15周年纪念活动的。至于刚刚推出的家用机版《洛克人 纪念版》(Mega Man Anniversary Collection)则是家用机上正统《洛克人》系列游戏的收集，这次GBA上的《洛克人 纪念版》，却是以往GB版5作《洛克人》游戏的合集！

这几作日版原名为"《洛克人WORLD》系列"，游戏版面设计一般都是正统"《洛克人》系列"游戏的混合版，如第一作《洛克人WORLD》为FC版《1》及《2》的组合，故事则为原创，但到了《洛克人WORLD5》，游戏改为全原创，各BOSS以太阳系的各大行星命名。GBA版《洛克人 纪念版》除了收录原来的5款GB《洛克人》游戏之外，还将新加插画收集模式，让玩家在怀旧之遗，还能欣赏到一些洛克人的原创插画。



■将有新作《口袋妖怪 绿宝石》！

来自日本方面消息，继全球狂销900万套的GBA《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》之后，任天堂将推出系列新作《口袋妖怪 绿宝石》！其实本作的发售也在情理之中，当年的第一代《口袋妖怪》游戏时，任天堂发售《口袋妖怪 红·绿》之后，也发售过《口袋妖怪 蓝》，甚至还发售了特别版《口袋妖怪 黄》。到了第二代，任天堂发售《口袋妖怪 金·银》之后，接着又发售了《口袋妖怪 水晶》。至于现在的第三代《口袋妖怪》游戏，任天堂在《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》之后会出一个《口袋妖怪 绿宝石》可能很多人已经在意料之中了。



文：冰咖啡　　编：马修

月间汉化讯息台



6月的汉化界比起轰轰烈烈的5月，要平静不少，也许汉化成员不少都准备考试呢吧？不过即便如此，本月还是出现不少很强的汉化作品，其中以漫游汉化协会的两款测试版最为吸引人，除了汉化游戏，本月还有新的玩家自制游戏——《雷神》！

6月5日

琵琶行论坛一位网友发布了一款GBC中文RPG《金庸群侠传》，原作是当年电脑上众多武侠RPG之一，在那武侠游戏遍地开花的时代，该作也算是独树一帜的作品，这款GBC版移植作的移植度非常高，玩起来相当不错哦。



6月6日

6月初的中文GBC游戏大为活跃，《金庸群侠传》放出的第二天，又一款GBC游戏《钻子先生》由“ROM的传人”网站的幻想放出，破解、美工、文字翻译等汉化工作都是幻想独自完成的，幻想为该汉化作品写的宣传词也颇具“ROM的传人”风格——“幻想诚意汉化！”



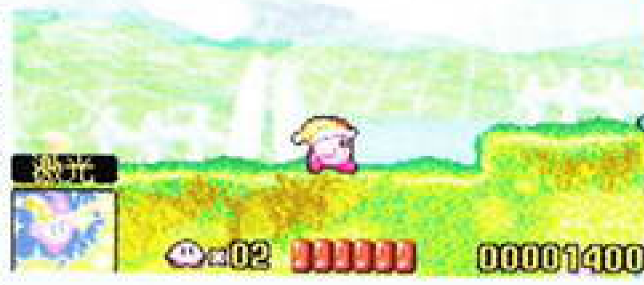
(^_^)《钻子先生》想必大家都已非常熟悉了吧？真是一款很棒的游戏呢，GBC版的也相当不错哦，大家试试。

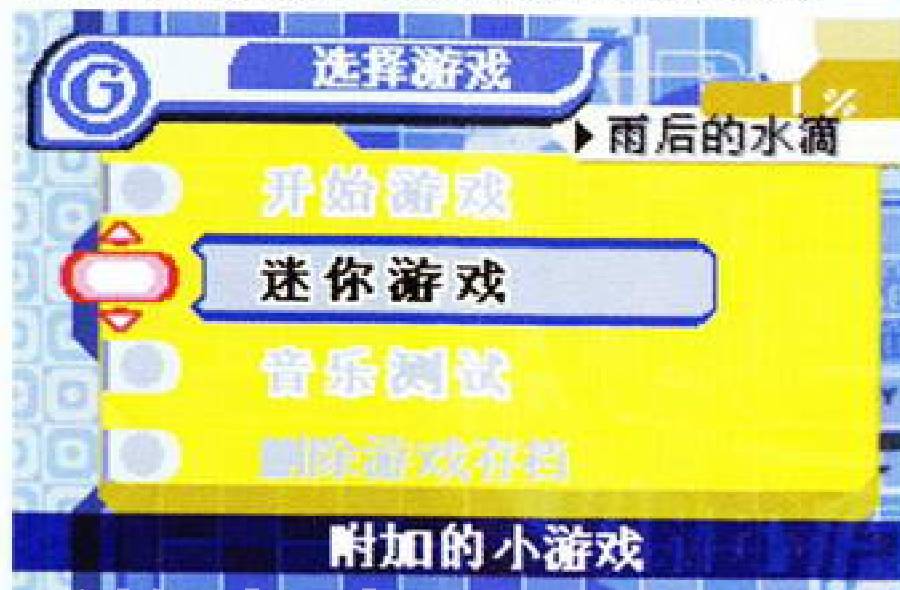


6月8日



CGP汉化组放出《星之卡比 梦之泉》的汉化版，该汉化版就是在伤雪汉化版的基础上进行继续汉化的，主要增加的汉化内容有主菜单、迷你游戏说明、片头剧情，当然也有部分图片未汉化完成，而且，为了防止盗版，该汉化游戏只能在模拟器如VBA 1.7上运行，不能烧录使用，笔者试着烧录后，发现果然连标题画面都进不去。看来，汉化小组也已经对D商的行为作出反应了。





6月12日



漫游汉化协会放出了《马里奥和路易RPG》 第一次汉化测试补丁，该版本破解了80%，仅翻译了5%，也就是说从库巴的喷气龟上掉下去后就不再是中文的了，不过从已经汉化的版本来看，该游戏的汉化版还是非常让人期待的——不仅是字体美观、关键是汉化后都给角色配的台词也都和角色非常相符。



6月13日



熊组的第六部GBA汉化作品《钢铁帝国》简体汉化版完成了！《钢铁帝国》是一部很棒的射击游戏，虽然剧情少，但这次玩起来玩家最起码也能知道自己为什么而战斗了。该汉化作品由暗黑破坏熊破解汉化，小嘿嘿进行图片修改，而AYAHR负责文本翻译。需要一提的是这次的美工小嘿嘿，她以前总是以制作LOGO的身分出现在成员名单中的，这次她正式参与了游戏部分的图片修改工作。





6月25



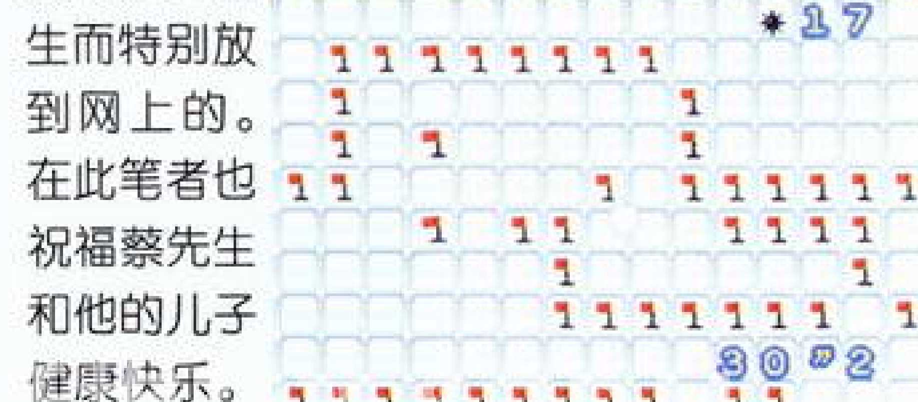
漫游汉化协会放出了恋爱游戏《人型电脑天使心》的汉化版！从玩家角度来说，该类游戏的汉化意义是最大的，因为这种游戏如果语言不通，根本无法玩，现在好了——虽说只是汉化了一日剧情的第一测试版，但这短短一天与人形电脑的接触，也足以抓住玩家的心了，期待该作的完整汉化版。



6月29日



很多论坛和网站都在这一天放出了一款玩家自己制作的游戏《雷神》，其实就是WINDOWS的《扫雷》，制作得挺不错，游戏的基本功能已经完成，如菜单、图像、声音(五首好听的儿歌)、记录，而特殊类型及改进游戏方式部分还未完成。该款游戏制作者的网名是tonycai，真名叫蔡耿亮，是为了庆祝他的儿子蔡俊朗在2004年父亲节这天出生而特别放到网上的。在此笔者也祝福蔡先生和他的儿子健康快乐。



前线狙击

Advanced Guardian Heroes

文 铭风

超级守护英雄 GBA

アドバンス ガーディアンヒーローズ

◆TREASURE◆ACT◆2004年9月22日发售◆日版
◆1～4人 ◆自带记忆功能◆64M◆5040日元（含税）
◆对应GBA专用通信对战线 推荐玩家年龄：全年龄

用简单的操作便能让角色使出不比格斗游戏逊色的技能和魔法，这样的超酷动作游戏——《超级守护英雄》即将在GBA上登场。下面以主人公为中心，向大家介绍这些丰富的技能和魔法。当然到了实际游戏还是有介绍之外的技能存在的，熟练使用所有的技能能使战斗更加富有乐趣。

TREASURE制作的爽快动作游戏登场！用简单的操作便能实现丰富多彩的技能和魔法



▲用最简单的拳和脚来打退敌人。



▲击中敌人便能将其吹飞的强力重拳，威力十分强劲。



▲格斗游戏常用技能，捉住敌人后将其投掷出去。

用特殊指令能使出强力的技能

▶放出能够吸引周围敌人的重力弹，能够趁机攻击不能动弹的敌人。





◀使周围地面动摇的地震攻击，同时也是将周围的敌人吹飞的强力攻击。





▲连按攻击键会形成连击。

在空中自由地行动







▲在攻击的时候能够将对手踢去上空，然后跟上连击。在跳起攻击空中的敌人时是能够自由行动的。

3个属性的魔法攻击

本游戏的魔法分为火、冰、雷3种属性，根据使用的角色不同能够使用的魔法的属性是不同的，魔法的威力根据等级而有差别，一共有5个等级。右图为主角发动火魔法攻击的画面，当然发动魔法是需要消耗一定MP的。同属性的魔法会根据等级的不同而改变形态。





▲冰属性的1级魔法，能够在前方制造出一块冰的区域。



▲冰属性的3级魔法，向前方发射出冰之针。

使用通信线可以多人一起进行游戏

有着强敌的故事模式只能以2人共同游戏，不过能和朋友一起克服困境还是不错的啊。

本作使用通信线的话便可进行4人对战，选择自己喜欢的角色来取得胜利。







▲故事模式能和朋友一起来进行游戏。



▲协力游戏之外还有4人的对战模式，选择喜欢的角色吧。

使大众都能乐在其中的系统

本作无论是擅长动作游戏的达人还是不常玩动作游戏的初级玩家都能够愉快地游玩。TREASURE 为本作添加了许多系统，下面就来介绍一下故事模式中的一些基本系统。



▲在最初的故事中玩家因为拔出了拥有魂之剑而被“传说中英雄的灵魂”附身，同时也拥有了能与敌人作战的特殊能力。

反击

本作中消费MP能够使出防御敌人攻击的防护罩。此时受到敌人的攻击的话便会发动反击，敌人直接攻击你的话会被弹开并产生僵直。熟练运用的话便可控制战斗的形势。


▲护罩还可将魔法攻击的能量弹弹回。



攻击抵消

在敌人攻击的瞬间我方也同时进行攻击，此时便会产生攻击抵消让敌人的攻击无效，此时双方都不会产生伤害。



由于各种原因而碰头的角色们



擅长使用火魔法
焰
寄宿有火属性英雄灵魂的士兵，性格如烈火般，擅长攻击。



擅长使用冰魔法
冰
寄宿有冰属性英雄灵魂的士兵，拥有冷静的头脑，喜欢务实的作战方式。



擅长使用雷魔法
雷
寄宿有雷属性英雄灵魂的士兵，对自己的技术有绝对的自信！

究级模式　使角色的能力得到大幅度的提升

一定时间使角色的动作速度上升的系统。由于角色的动作变快了，所以很多技能组合都能够很方便地形成连击，很容易便能将敌人击败。然而要发动究级模式的话必须要蓄满画面右上的怒槽值，这个数值在受到攻击时便会增加。



◀受到敌人的攻击便能使怒槽值上涨。



◀当怒槽值积蓄到一定程度后此槽会闪光，此时同时按下AB键。角色的身体被金色的光芒所包围，究级模式发动。发动了究级模式后怒槽值便会不断减少，减完后便解除状态。

恶魔模式　以无敌状态复活的救治机能

在故事模式中，当体力降为0时会出现"世界物质的掌管者"。遵从它的指示来献上自己的灵魂便能发动恶魔模式，在限制时间内不会受到损伤。但是超过限制时间后便会立刻GAME OVER。看来这只是快要过关时的一时之计。



▲"世界物质的掌管者"会在角色筋疲力尽时出现，被迫选择是否奉献出自己的灵魂。



▲不奉献自己的灵魂便需要接关从关卡开头玩起。



▲奉上自己的灵魂便可发动恶魔模式，在限制时间内会进入不减体力的无敌状态。

这里介绍了本作中出现的角色。最初只能选择3个主角进行游戏，但除了主角之外还是有其他角色存在。满足条件的话，最后能够使用的人物数量可达到20人以上。

不同的角色能力也不同



以快速的动作来迷惑敌人

银次郎

前作登场的传说中的英雄，以快速的动作著称。



反抗组织追赶的敌方干部

迪兰

企图再建魔法王国，本作中作为敌方的干部而阻挡主角们的去路。



▲主角焰的能力，每个角色的能力都各不相同。

文 铭风

前线狙击

Riviera
～約束の地リヴィエラ～

约束之地 利维艾拉 GBA
Riviera ～约束の地リヴィエラ～
◆STING◆RPG◆发售日未定◆日版
◆1人 ◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆未定

《约束之地 利维艾拉》是在WSC上推出的一款原创游戏。由于发售在普及率比较低的WSC平台上，所以受到的关注就非常少。虽然这样，本游戏可绝对是一款佳作，在《掌机王》第7辑上就刊登过此游戏的完全攻略。本次游戏移植到GBA上，画面作了非常大的改进，由于表现力的差别，游戏中的各种CG画面和场景将更加漂亮。人物设定做了很大的改变，而是否变得好看那要看个人爱好了。

以空中庭园“利维艾拉”为舞台 由天使和精灵来演绎的幻想RPG。

故事

魔神战争之后，神界为了阻止魔神的苏醒，派遣了两位告死天使前去“利维艾拉”发动神罚。在进入“利维艾拉”时主角艾克塞尔被守护“利维艾拉”这块大陆的女神带走，并丧失了记忆。在与“利维艾拉”人民的接触中他得知了“神罚”代价是让“利维艾拉”这个大陆包括所有的人民都永久消失。因此对“神罚”产生了怀疑，在取回记忆后决定用自己的力量去阻止一切……


▲故事从两位告死天使降落到约束之地开始。

场景

由于是幻想世界的缘故，游戏中的场景种类非常丰富。从简单的森林遗迹到水都，魔城等等。画面也非常逼真，让玩家游戏时都能有很强的临场感觉。





画面

本作在WSC上的画面表现力可是非常出色的。这次移植GBA上后，画面更是得到了质一般的飞跃。真期待在看到游戏中那些漂亮的CG图片啊。


▲WSC版 ▶GBA版

ETS



简化目标系统，游戏中将每个场景中可调查的物体都做了简化。从图片中可看到箭头和物品名称，按下相应的箭头便会去调查相应的物品。调查物品会消耗相应的TP，因此限制了玩家只能调查有限的物品。

调查的时候会发生随机事件（称为AT），会让你按指示输入指令。成功与否决定着事件的不同发展方向。

战斗

和同伴一起和敌人的队伍战斗。战斗中角色们挥动剑或使用魔法的话会以丰富的有动感的画面来呈现。在施放超必杀技时还会出现角色的大迫力特写。




角色



插图画家户部淑氏负责游戏角色的重新设计。相信天使，魔族和精灵等多种充满生命力的角色能使利维艾拉充满活力。




人物介绍

难道没有救助利维艾拉的方法了吗？

艾克塞尔



没有翅膀的告死天使。

作战经验非常淡薄，但拥有号称最强的“divain”（神界的武器）—“神剑艾克塞利昂”。

▼和WSC版的人物对比。



乐达

这样处理利维艾拉真是讽刺啊。

高傲的告死天使，操纵着“神枪罗雷莱”。是神界最值得骄傲的战斗力。带领艾克塞尔执行发动“神罚”的任务。



萝捷

没错没错，我就是艾克塞尔的使魔。

主人公艾克塞尔的使魔。可爱的黑猫，尾巴上带有绿色的绸带。



菲儿

只要是艾克塞尔的事我就一定要维护。



和琉璃一起生活在精灵之森的少女。会使用华丽的剑技和回复魔法。

琉璃

琉璃一直很关心艾克塞尔的啊！

擅长使用弓箭的活泼女孩。好奇心非常旺盛，但也经常制造麻烦……



塞蕾妮

要打倒魔族的话，算我一个。



拥有蝙蝠翅膀的暗夜族精灵，使用巨大的镰刀作为武器。

希拉

别再叫我“红之魔女”了。

会使用强力魔法来攻击的魔女，在遗迹收集材料时与主角们相会。





文 沙罗

在继NGC版的《火焰之纹章》(以下简称《FE》)新作《苍炎之轨迹》公开之后,Nintendo又于前不久突然发表了GBA版新作《圣魔之光石》(暂名)的消息。游戏已经定于今年秋季发售,比NGC版的《FE》还早了一个季度。两款《FE》新作同时制作并在同一年内发售,这在史上还是第一次。现在人们已经纷纷猜测两作之间有无什么内容上的关联,或是互相进行联动的可能性。当然对我们这些玩家来说,又能够玩到大作新作就已经足以令人兴奋了!

火焰之纹章 圣魔之光石(暂名) GBA
ファイアーエムブレム 圣魔の光石(暂名)
◆Nintendo◆S·RPG◆预定2004年秋◆日版
◆人数未定 ◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定

STORY

远古时代,在这块一直栖息着魔物的大陆——玛基·维鲁大陆上,人们依靠着五颗能够封印魔物的魔石获得了和平。

光阴逝去……在若干年后的今天,大陆上被分成了数个国家。其中也包括一些人们将自古流传的那些魔石当作守护石并建立的数个大规模的王国。然而有一天,在拥有圣石的国家中国力最为强大的古拉德帝国在皇帝的命令下,突然对整个大陆发动了侵攻。与古拉德帝国大范围领土相邻的鲁内斯王国,由于这突如其来的袭击而无法组织起有效的反击,重要的关卡相继沦陷。在这场战乱中,恰好离开王都的鲁内斯王子伊弗列姆也失去了消息,下落不明。

乘胜进攻的古拉德帝国军最后终于攻至了王都,整个鲁内斯王国陷落了。就在王城陷落之际,鲁内斯国王法德命令公主艾瑞柯逃往同盟国的弗雷利亚王国,自己则留在城内进行最后的抵抗。

在悲伤之余,艾瑞柯和以骑士泽特为首的数名手下一起,向弗雷利亚王国展开了逃亡之旅…………

《烈火》《封印》的艾雷布大陆

GBA版的两作——《烈火之剑》、《封印之剑》所处的地方名叫艾雷布大陆。在这片大陆上曾经发生过规模庞大的“人龙战役”。就时间上来说,《烈火》发生在《封印》数十年之前。两作在故事上也有很深的联系。



▲由圣石所守护的玛基·维鲁大陆,是"《FE》系列"中的又一"新大陆",不知在这块大陆上,又会出现什么样的新敌人。

分支转职系统

转职系统虽然不是"《FE》系列"独有的系统，但却一直是该系列的一个亮点。早在FC的《外传》推出之时，"分支转职系统"便已存在：当下级职业的等级达到了一定的要求后，便可以在女神像前进行转职。可选择的职业非常多，骑士、佣兵、弓箭手、魔道士、战士等等完全囊括其中。不过在这次的《圣魔之光石》中，分支转职系统稍微有了一些变化，即转职时只能从两个上级职业中进行选择。



▶女主角艾瑞柯的职业是领主，那么她的上级职业会不会与《外传》一样是通过固定情节进行转职的呢？

骑士



转职后

圣骑士？ 自由骑士？

天马骑士



转职后

隼骑士？ 龙骑士？

副地图系统

▼▶画面上出现了一个新的地方，只要来到这个新地方的话……





▼如此便进入了"副地区"画面了。这里的敌人、情节等与主线毫不相干，反复挑战吧！





在《外传》中，当完成了某一个地区的情节后，以后便可以随时随地地返回这些地方。如此一来，便可以利用这些拥有无限敌人的地区练级了。而在本作中，当完成了一个地区的情节后，便会出现一些新的小地区可供玩家前往。这些小地区与主线的情节没有任何的关系，玩家可以反复去这些地方进行修炼。所以说，只要肯花时间，玩家就可以将队伍中所有角色的能力都培养到最高！

公主艾瑞柯

Eirik



▼这便是艾瑞柯在战斗时的动作了。使用华丽西洋剑的她在战斗时划出了一道道漂亮的轨迹，同时以高速度冲向敌人，进行一击必杀的突击。







鲁内斯王国的公主。为人亲切坦诚。虽然从小厌恶战争但能够勇敢地面对一切磨难。没有什么实战经验，使用的武器是漂亮的西洋剑。在祖国被侵略之后，向弗雷利亚王国展开了逃亡行动。

其他角色

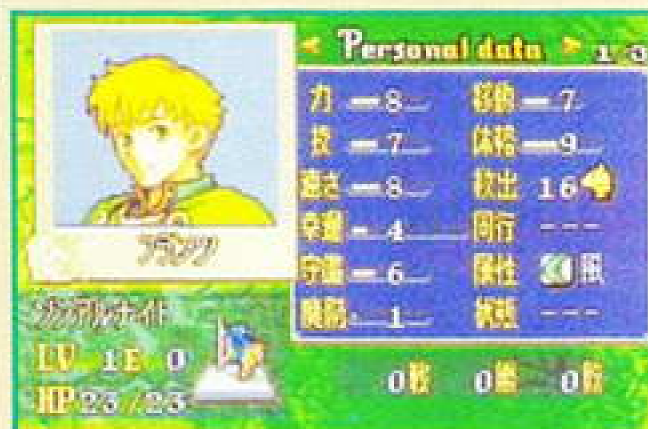


圣骑士　塞特

艾瑞柯所有的部下中，就属他的身分最高，其职业也是圣骑士，相信在游戏初期他是最强大的我方战力。不过按照《FE》的惯例，初期便是上级职业的角色，通常成长率和综合能力都是最差的……

骑士　弗朗茨

在以往《FE》前几作中，游戏初期中我方的骑士几乎都是一红一绿的两人组，一位重视力量、一位重视技巧，而这一次登场的骑士似乎仅有一位……



孪生兄妹的复国之旅!

前作《烈火之剑》的主人公共有3人。而本作则变成了两位孪生的兄妹。他们为了复兴被帝国所蹂躏的祖国而展开了战斗之旅。整个故事将会围绕着拥有强大力量的魔石，以及拥有封魔力量的圣石交错展开。相信本作的故事会更加跌宕起伏吧!







鲁内斯王国的王子。艾瑞柯的孪生哥哥。为人正直，为了自己所贯彻的正义感能够坚定不移地做任何事。其出色的枪术连鲁内斯王国的骑士团团员们也自叹不如，同时也被他们寄予了极高的期望。但伊弗列姆在鲁内斯王国受到了侵略后就一直下落不明。

天马骑士　瓦内萨

虽然天马骑士在游戏中可以无视任何地形移动，但是飞行系的职业都有一个致命的弱点，那就是特别害怕弓箭一类的武器，一旦被弓箭系武器命中的话就会造成会心一击的效果。另外不知道大家注意到了没有，这位名叫瓦内萨的天马骑士各方面能力极为平庸不说，“运气”这一栏——数值竟然为0！恐怕她将会成为《FE》史上综合能力最差的、同时也是样貌最平庸的天马骑士……



▲“我要去救那个少年，毕竟只有天马才能飞过那座山。”运气为0，意味着回避率也非常低，孤身一人冲入敌阵恐怕凶多吉少!

文 铭风

FINAL FANTASY I·II ADVANCE

ファイナルファンタジーI·IIアドバンス

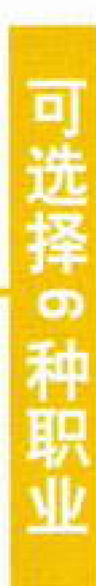
本来预定在7月15日发售的《最终幻想1·2》宣布延期了，看来本次的新要素一定是下了工夫的。本作作为最终幻想系列的开山作品，我们有必要为新接触这个系列的玩家介绍游戏的这些要素。本作作为复刻版，在系统等细节上做了些许改变，还加入了新的附加迷宫。由于上期已经介绍了1代的附加迷宫，本期前线的最后会为大家介绍2代中的附加迷宫。

最终幻想 1·2 FINAL FANTASY I·II	GBA
◆Square Enix ◆RPG ◆发售日未定◆日版	
◆1人 ◆记忆要求未定◆容量未定◆6090日元	
◆对应周边未定	

FINAL FANTASY™
ファイナルファンタジー

系统 将各种职业自由组合 组建自己喜欢的队伍

这是在游戏最初接触到的也是最基本的系统，从能力各异的6种职业中选择4个来组建自己的队伍。可千万不要因为什么职业都想要而无法抉择哦。

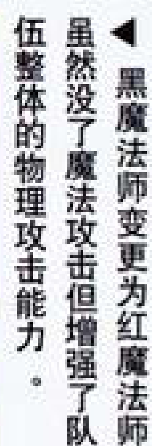


4人队伍

▲游戏最初要组建自己的队伍，同时还能为4个角色取喜欢的名字。

自由地选择个性的职业 来组成自己喜欢的队伍

队伍一般是由战士、盗贼（或者格斗家），外加白黑魔法师来组成。根据自己的风格可适当改变队伍中的某几个职业，选择一些必要的职业。由于游戏中允许玩家的队伍中存在2个以上相同职业，这使队伍的组合更加丰富。走极端的话可以让队伍由4个白魔法师来组成，不过这样会使通关变得异常艰难。



◀黑魔法师变更为红魔法师虽然没了魔法攻击但增强了队伍整体的物理攻击能力。



◀队伍中存在着2个武斗家，增加肉搏战的实力。

特性明显的6种职业

《最终幻想》初代的6种职业的能力成长率各有侧重，随着等级的上升能力便会产生巨大的差异。各种职业所能够装备的武器防具各不相同。当然能够使用的魔法也是完全不同的。战斗中合理利用每个职业的特性便能够轻易取胜。



▲看来GBA版中的职业形象和WSC版无大的差别。

战士

擅长使用武器 攻防能力很高

能够装备大部分的武器和防具，攻击和防御的数值都十分高，擅长直接攻击。



▲战斗中一般都作为攻击的主力，由于HP较高也不会担心被打死。

盗贼

高人一等的速度 是用来逃跑的吗？

速度的高低决定了战斗中的行动顺序。由于盗贼的速度很高，战斗中经常可以先发制人。



▲盗贼速度高的同时也增加了逃跑的成功率，能够避免无谓的战斗。

黑魔法师

强力的攻击魔法 是作战的王牌

在战斗中能够使用火焰、冰冻、雷电3个属性的攻击魔法。能够对敌人造成很大的伤害。



▲使用克制敌人属性的攻击魔法能够对敌人造成很大的伤害。

白魔法师

使用的白魔法能够 决定同伴的命运

能够使用以回复为中心的白魔法，同时还拥有对不死系敌人有特效的魔法。



▲“《FF》系列”的回复魔法可是很重要的魔法，队伍中一定要拥有白魔法师。

武斗家

空手战斗的肉体派 武器是没有必要的

空手攻击也有很强的威力，攻击次数也很多，基本上不需要装备任何武器。



▲由于不用替他的装备担心，可省下一大笔钱啊。

红魔法师

会使用白黑魔法 自行决定战斗方式

能够学会一定程度的白、黑魔法，同时也能装备武器进行物理攻击。属于供玩家灵活运用的类型。



▲既可使用直接攻击也可使用魔法攻击，可由玩家自行决定战略。

故事 携带水晶的光之战士 挽救被黑暗笼罩的世界

在这被黑暗笼罩的世界中，4个拥有水晶的年轻人集合到了一起。从解决某个国家的事件开始，他们担负起了解救这个世界的责任。



▲接受了国王的依赖来到混沌神殿与"卡兰多"决斗。



▲哥妮利亚的国王答谢光之战士打倒"卡兰多"而修好了桥。



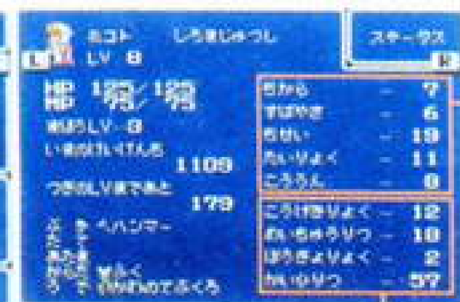
▲过桥时出现的序幕画面，真正的冒险开始了。

积蓄经验值使等级上升 积蓄金钱来武装自己

在战斗胜利后可从敌人身上得到金钱和经验值，经验值会平均分配给参战角色。在拥有了一定量的经验值后便会升级，使自己的各项能力值上升。上升的数值根据职业的不同而有差异。而金钱能够在村庄中购买武器，防具和道具。通过这些使队伍更加强大。



▲装备画面，指令"さいきょう"由电脑来给角色装备当前最好的装备。



▲队员的状态画面，数值和角色的等级和装备有关。

附加迷宫中有历代的怪物

之前的报道为大家介绍过了，在4个附加迷宫"混沌之魂"中能够遇见"3代"到"6代"的怪物。关于1代附加迷宫的详细介绍可参看上期《掌机王SP》，这里就不多说了。



侧面视点的战斗画面



▲画面下方显示有各项数值，可清楚看到我方角色的HP状况，方便确定回复的时机。

我方角色出现在右边，每个回合前决定每个角色的行动，然后由敌我双方同时行动。敌人身处左边，最多可出现9个敌人。要根据敌人的特征和属性决定先后击倒的顺序。

魔法要在商店中购入

魔法的种类分为黑白2大种类，分别有32种一共64个魔法。黑白魔法分别要在黑白魔法屋内购买。当然由于不是所有职业都能够使用魔法，所以对可购买的对象做了限制。魔法还分为1～8共8种等级，等级不同所消耗的MP也各不相同。



▲黑魔法是以攻击为中心的魔法，等级2的魔法还是挺便宜的。

▲同等级的魔法一共有4种，但同一角色只能习得其中的3个。

满足特定条件后 可转为上级职业

当游戏的进程进行到一定程度后，我方的各个职业便能转为上级职业。战士转职为骑士后可学会使用一部分白魔法。



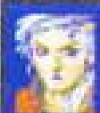
▲转职后角色的样子也做了改变，同时能力更加强大。

FINAL FANTASY II

ファイナルファンタジーII



◀游戏以4人被追赶为开头。





▶志愿成为反抗军的3人。

故事 以打倒帝国为目标的年轻人的充满波折的故事

《FF2》中的每个角色都有明确的性格设定。并大幅度强化了表现人物感情的事件，以电视剧的方式来展开故事，是确立《FF》风格的一部作品。

主要角色

菲利奥尼鲁



养育自己的双亲被帝国军所杀，因此加入了反抗军。发誓要向帝国军复仇。

玛丽亚



和菲利奥尼鲁共同长大的少女，个性十分坚强。由于帝国的袭击而使哥哥失踪，所以也加入了反抗军。

莱因哈特



玛丽亚的哥哥，菲利奥尼鲁的好友。在被帝国追赶的过程中失踪。到底去了哪里呢？

凯伊



巨大的身材拥有无穷的力量，但是个性却十分温和。似乎拥有和动物沟通的力量。

另人感动的相会和离别

帕美迪亚帝国企图利用强大的军事力量将世界据为已有。作为反抗军一分子的主角们在冒险过程中会遇到许多人的协助。有相遇就免不了分别。相信游戏那曲折的故事一定能够打动玩家。

◀ 和最初的同伴敏武分别。

▶ 王子哥顿成为了同伴。

▲约瑟夫用身体为主角们抵挡了落下的大石……

▲帝国的神秘人物暗黑骑士，他是……

关键词记忆系统

利用和村庄中人物的对话来收集情报是RPG游戏最基本的系统。在本作中听闻到重要情报时能够收集到关键词，之后在和关键人物对话的时候便能询问相关的资料。

◀ 关键词的核心便是左下角的三个选项。

アイテム 利用所拥有的道具

游戏中不但能够询问相关的资料，同时也能够将重要的道具交予别人来触发剧情。这种剧情道具在列表中会带有宝箱的图标。

▶ 对特殊角色使用关键道具。

おぼえる 记录对话中的重要词语

在和人物的对话中，会显示出绿色的关键词。此时利用"おぼえる"这个选项可将它记录下来。这个可是推进游戏进行的重要步骤。

▲关键词在话语中会显示成绿色，看见的话便要赶快记录下来。

たずねる 询问相关的资料

记录下来的关键词在和重要人物对话的时候能够用"たずねる"来询问相关的资料。从而得到重要的情报或听闻到新的关键词。

▲选择关键词来向重要人物询问相关的资料。

进化了的战斗系统



本作的战斗系统在1代的基础上增加了队列的概念，有前方和后卫两种站位。后方不容易受到直接攻击，也很难攻击中敌人，但可用弓箭和魔法来攻击。



◀菜单中的"たいれつ"可调整角色的站位。将HP较少的人调到后方。

▶可在战斗中改变所装备的武器，根据敌人的弱点来确立攻击手段吧。

游戏中的各种交通工具

在《FF2》中，早期便能够乘船和飞空艇，只要你付得起运费。而系列的人气角色陆行鸟也是最初在本作中作为交通工具登场的。



▲橡皮艇能够横渡地图上的河流。



◀能够乘坐定期船来往于各个村庄之间。

角色的成长

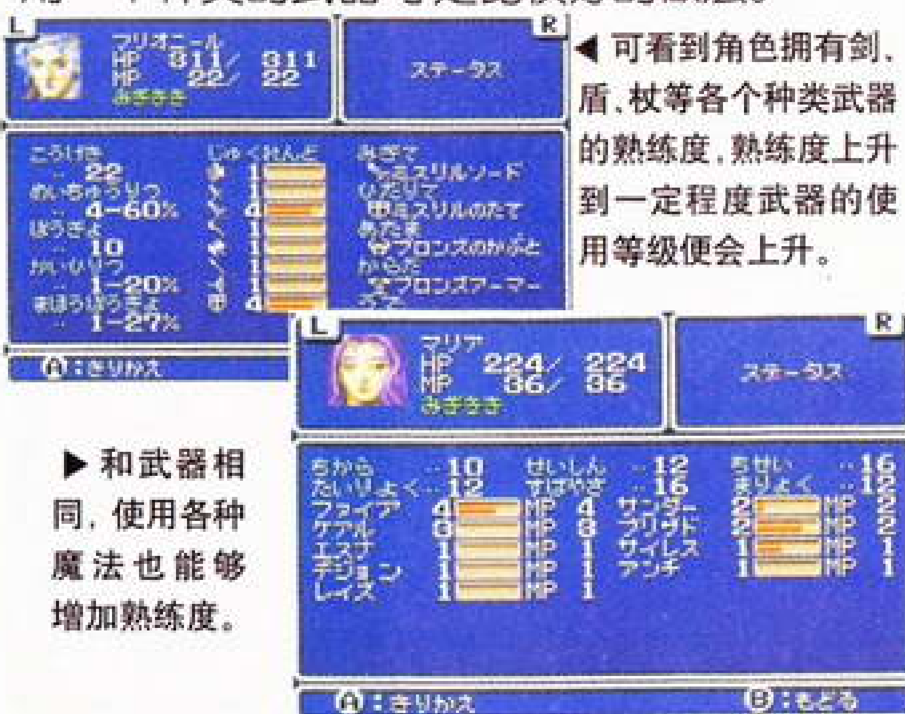
本游戏根据玩家在战斗中的行动来决定角色的成长方向，比如一直使用魔法的角色MP和智力就成长较快，而经常在前方攻击敌人的角色HP和攻击会比较高。



▲就算是凯伊这种力量型角色经常使用魔法的话也会增长MP哦。

新增的"熟练度系统"

《FF2》中角色所能装备的武器和魔法并没有受到限制，所有的人都能自由装备。但使用不同的武器和魔法均会使熟练度上升，从而使熟练等级上升。等级高便能够更好的发挥武器或魔法的功效。因此让不同的角色专注于使用一个种类的武器才是比较好的做法。



◀可看到角色拥有剑、盾、杖等各个种类武器的熟练度，熟练度上升到一定程度武器的使用等级便会上升。

▶和武器相同，使用各种魔法也能够增加熟练度。



◀到游戏后期才能使用飞空艇在整个世界中翱翔。



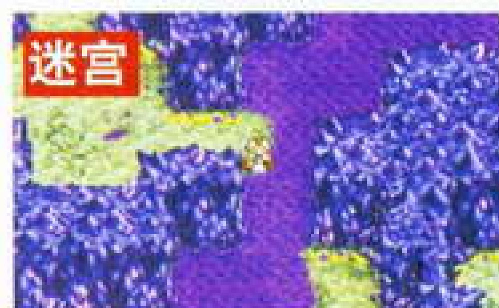
▶在"陆行鸟之森"中和陆行鸟对话便能乘坐它。

附加迷宫——“重生之魂”介绍



▲牺牲了的英雄在谜一样的世界再度相会了。

作为最终幻想（以下简称FF）第1作和第2作的复刻版本，新要素一定是各位玩家最关心的了。“重生之魂”讲述的是在《FF II》本篇中4位英雄牺牲后的冒险故事。敏武、斯哥特、约瑟夫、理查德会在“重生之魂”的世界中发生怎样的故事呢？



▲在“重生之魂”的世界里除了村庄外还是有许多不可思议的迷宫存在的。



▲许多受到帝国迫害的人们也生活村庄中，其中应该有熟人吧……



▲敏武将究极魔法“アルテマ”托付给主角们后便因耗尽精力而牺牲了。此画面和当时敏西迪亚塔的场景非常相似……



▲英雄们跟主人公们处在不同的世界，在旅途的最后有什么东西在等待着呢？



◀历代“《FF》系列”中后期都会登场的强力怪兽。一般都守护着重要的物品。

▶身着钢铁铠甲，拥有巨大的破坏力。同时还会使用多种魔法，是个难对付的敌人啊。



伟大的白魔导师
敏武

菲因王国的重要人员，伟大的白魔导师。拥有丰富的知识和经验，是反抗军的指导者。在“重生之魂”中利用自己的力量来开辟道路。



高傲的王子
斯哥特

卡修奥王国的王子，哥顿的哥哥。在祖国被帝国侵略之际做了最后的抵抗，之后便行踪不明。因自己得意的剑技而活跃在“重生之魂”的舞台中。



充满正义感的战士
约瑟夫

受到王女希鲁妲的委托，去寻找魔法金属“米斯里鲁”的所在地的反抗军战士。在“重生之魂”中又能够施展自己那充满力量的身体



最后的龙骑士
理查德

被帕拉美亚帝国所歼灭的龙骑士团的最后幸存者。在“重生之魂”中使用龙骑士擅长的枪并利用冷静的判断力将队伍导向胜利。

文 邪魔天使

续·我们的太阳 太阳少年强哥

随着发售日的临近，《续·我们的太阳》的消息是越来越多，看得出小岛秀夫先生在这款作品上下的功夫明显要比前作多得多。也许是前作受到好评的原因，小岛先生将更多更具创意、更具视觉冲击性的东西加入到本作中，大家在玩这款游戏的时候也许会发出"哦！比前作好太多了！"的赞叹，毕竟这款新作中加入的新要素太多了，可以说是完全的进化。期待今年夏季的太阳更猛烈一点吧！(^_^)

续·我们的太阳 太阳少年强哥	GBA
续・ボクらの太阳 太阳少年ジャンゴ	
◆Konami◆A·RPG◆2004年7月22日◆日版	
◆1～4人 ◆自带记忆功能◆64M◆5229日元	
◆对应GBA专用通信对战线 推荐玩家年龄：全年龄	

前线狙击

吸血鬼化的强哥



▲戴上假面的强哥，充满了"暗黑"的味道，是不是很酷啊。

强哥？没错，你的眼睛并没有出问题，这次强哥的确可以变身！变身后的强哥姿态可以说跟以前完全不一样！游戏中因为某个事件强哥还可以吸血鬼化！当强哥吸血鬼化后，强哥就会变成暗黑强哥，与此同时还会得到暗黑魔法，暗黑魔法除了可以击倒敌人以外还可以解开一些谜题。不过不知道吸血鬼化了之后有什么负面效果，看来只有等游戏发售才能知道

强哥的能力

变身·狼

变身成狼，从背后咬敌人时可以吸收敌人的HP。

变身·老鼠

变身成老鼠，可以进出一些小洞穴。

变身·蝙蝠

变身成蝙蝠，可以不发出声响地在空中移动，且可以发射超音波，发现平时看不到的宝箱。



▲变身成狼的强哥正在瞄准敌人。▲从后面咬住敌人就可以吸血了。



▲武器上附加有暗黑魔法的攻击。▲靠睡眠可以回复ENE。

强哥的哥哥萨巴塔使用可能！

在前作中既是强哥的最强竞争对手，又是他哥哥的萨巴塔在本作中终于可以使用了！前作中他的高速移动特技Zero Shift在本作中可以使用，另外，他的Gun Del Hell也是非常强力的武器。



▲萨巴塔正使用Gun Del Hell进行攻击。

▼萨巴塔要在没有阳光的地方才可以回复ENE。



▲使用Zero Shift可以进行高速移动。

前线狙击

文 阿修罗

ROCKMAN EXE ロックマンエグゼ4.5 リアルオペレーション

这部作品并不是《洛克人EXE》这个系列的正统续作，严格来说只是《EXE4》的一个衍生物。游戏基于《EXE4》，但是诸多新要素的导入让它原始版本又存在着惊人的差别，所以才会被命名为"4.5"！至于本作究竟何《EXE4》有什么样的区别，就请大家仔细地阅读一下下面的介绍部分吧！

洛克人EXE4.5 真实行动 GBA

ロックマンエグゼ4.5 リアルオペレーション

◆Capcom ◆A·RPG ◆预定2004年8月6日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆64M◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线、对应玩具"战斗芯片之门"

战斗芯片之门



在开始介绍这个游戏之前，我们有必要了解一下"战斗芯片之门"这个玩具。这是玩具大厂Takara为了配合《洛克人EXE》在动漫游戏方面的高人气而特别推出的玩具。使用专用的玩具本体以及和游戏中的战斗芯片一样的卡片就能够进行对战了。而这个玩具的另外一大功能就是和游戏进行联动。已发售的《洛克人EXE4 红日·蓝月》以及《洛克人ZERO3》都对应这款玩具。至于战斗芯片之门所用的专用专用战斗芯片（卡片）则是由Takara单独发售的。其销售方式类似《游戏王》的集换卡，两枚一包（芯片随机），售价为200日元。

进化之一

游戏的最大的一点进化自然是其战斗系统了。大家都知道，"《EXE》系列"一直以来都以其独特的动作卡片战斗形式而著称，这一次的"4.5"却完全改变了这种战斗模式。与玩具的联动让玩家在游戏的时候可以充分体验到操作员在控制NAVI进行网络战斗时的那种紧张感，因为玩家必须如同操作员一般亲自把各种战斗芯片及时传送到游戏中交给自己的NAVI使用才行！当然，考虑到并不是每个玩家都会去购买"战斗芯片之门"，游戏还提供了普通的模式。



◀战斗开始后玩家只能对NAVI下达指令，而不能像以前那样亲自操纵他们。

▶接下来就要选择和敌人之间的距离了。

▶首先要做的就是选择NAVI的攻击目标。

▲当待机时间槽蓄慢以后，玩家就可以插入所需要的战斗芯片了。

进化之四



因为可以使用的NAVI变多了，游戏的变化也就更多了。使用不同的NAVI在电脑世界的数据包（相当于普通游戏中的宝箱）中得到的道具也会有所不同。而需要注意的是，由于游戏中的升级道具数量有限，所以玩家必须考虑好是集中提升一个NAVI的能力还是让所有角色平均提升才好。这样一来，玩家的游戏方式不同，最后的结果也会产生很大的差异，在对战时乐趣就更大了！

进化之二

本作的主人公不再是大家所熟悉的光热斗了，而变成了大家更加熟悉的“自己”了！不理解吗？在游戏开始的时候，玩家必须为主角设定姓名、性别、年龄和职业等要素，这样自己就能化身为一名网络斗士进入游戏之中了。另外，开始游戏的时候玩家还必须进行时间设定，这样游戏就会以真实时间制进行，当中的一些内容会随着现实世界的日期不同而发生变化（比如只有在星期天才会出现的特别活动）。



PET

これでよろしいですか？

なまえ： だいすけ

せいべつ： おとこ

ねんれい： 12さい

しょくぎょう： 小学生

▶はい いいえ

▲在游戏开始时，设定好自己的资料，让我们化身成游戏的主人翁吧！

▼努力奋斗，目标是世界第一的网络斗士！

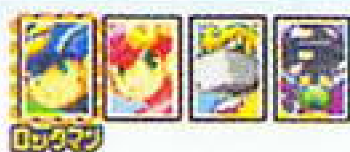




进化之三

以往的游戏中，玩家所能控制的NAVI就只有洛克人一个，虽然其他的NAVI也会以召唤或者魂之共鸣的形式出现，但是毕竟不是主力。这一作中，玩家就能够体验到控制洛克人以外的NAVI战斗的乐趣了。刚开始新游戏的时候玩家就可以从洛克人、萝尔、热血人以及数字人当中选择一名来发展剧情。当玩家满足一定条件以后，可以使用的NAVI数量还会进一步增多，最多一共有14 名角色。











文 铭风

王国之心 记忆之链 GBA

KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

◆SQUARE ENIX◆A·RPG◆预定2004年发售◆日版
◆1人 ◆记忆要求未定◆容量未定◆价格未定
◆对应周边未定





大受欢迎的《王国之心》的最新作品又有新情报公布了。本作作为GBA上的一款全新类型的卡片游戏，游戏的丰富程度和剧情的深度都是绝不会含糊的。况且作为《王国之心》的续作，一定饱受期待吧。下面就向大家介绍游戏最新公布的要素。

要点1 虚空城包括各种世界?

本作中主角索拉冒险的舞台是名为“忘却之城”的地方。从下面的图片来看，虚空城难道也包括一些和前作相同的世界?



▲前作中主角们最初冒险的街道。



▲存在在深海中的广阔世界，居住着人鱼。



▲在巨大鲸鱼肚子里的奇妙世界。



▲阴森恐怖的城市，这里遇见的人物都很可怕。

要点2 前作登场的同伴们都丧失了记忆?

本次的冒险还会遇见《王国之心》中的一些同伴。然而让人奇怪的是他们好象也都丧失了自己的记忆。到底是由于什么原因使他们都变成这样呢? 又或者主角遇见的人物和前作中的那些同伴不是同一人? 这其中的奥妙可能要等游戏发售后才能揭晓吧。



▲《FF Ⅶ》的主人公克劳得也在寻找自己的记忆。



▲之前和索拉共同行动的小美人鱼也好象不认识主角了。



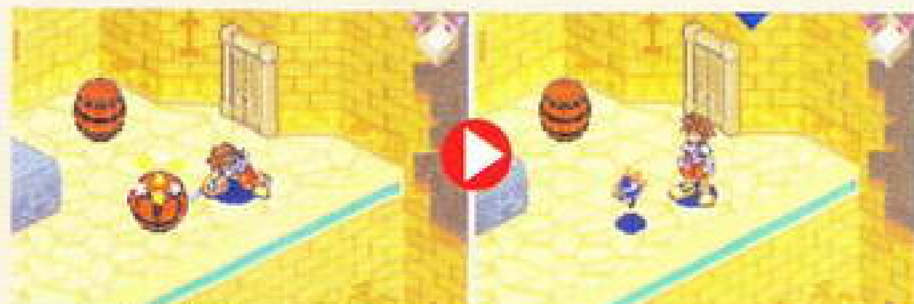
▲从斯考尔的话语来看他好象是和主角们第一次见面。

全新公布的系统介绍

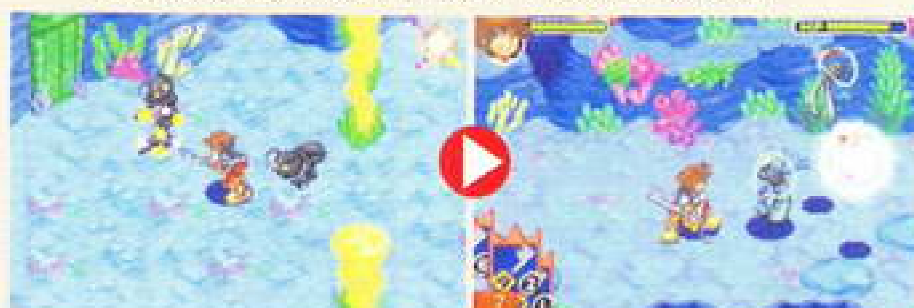
系统 1 在地图画面上使用键刃！



索拉的武器键刃除了是战斗中的必备武器外，还能够将场景中的木桶等物品打破，得到落下的卡片。同时用键刃攻击场景中的敌人可使其晕厥，之后接触它引发战斗便可在敌人晕厥的有利条件下展开战斗。



▲木桶被打破后会掉出卡片，可将其收入囊中。



▲接触前用键刃攻击敌人。 ▲触发战斗敌人是晕厥着的。

系统 2 将手中的卡片组成卡组



▲可组成多套卡组。

卡片可谓游戏中最主要的要素了，游戏中能够将得到的卡片组合成卡组。图中可见左边是玩家拥有的卡片，可分组成各种类型。并在右边选择装备一套的卡组在战斗中使用。

系统 3 能够使用“无心卡片”



▲使用“无心卡片”发动的冰冻魔法。

除了仲间卡片外还能使用“无心卡片”。将敌人打倒后一定几率会得到“无心卡片”，在战斗中使用的话会发动各种特殊的战斗效果，从而使战斗变轻松。

要点3 神秘的黑衣集团的目的到底是什么？

神秘黑衣男子最初在《王国之心》中便登场了，他引导索拉展开了旅途。在上期《掌机王SP》中介绍的阿克塞尔就是其中一员。他们一般将自己的脸隐藏起来，让别人无法得知他们的真实身分。本作最初索拉就是受到黑衣人的引导而来到“忘却之城”。他们究竟要利用索拉达到何种目的呢？



新角色“维克塞因”登场

这次登场的是黑衣集团的另一人“维克塞因”。拥有披肩的长发，处事冷静。上期介绍的“阿克塞尔”拥有的是炎之能力，这次的角色会拥有怎样的特殊能力呢？



▲和索拉战斗的维克塞因看起来拥有很强的战斗实力啊。





▲看起来他和红发阿克塞尔之间有很大的阴谋。

文 沙罗

前线狙击

SD SUPERIOR DEFENDER ガンダムフォース

SD 高达 FORCE	GBA
SD ガンダムフォース	
◆Bandai ◆ACT ◆预定 2004 年 8 月 5 日◆日版	
◆1 人 ◆记忆要求未定◆64M ◆4800 日元	
◆对应周边未定	

于今年年初放映的动画片《SD 高达 FORCE》在许多青少年中获得了极高的人气，著名厂商 Bandai也趁热打铁开始制作其相关的GBA版同名游戏。本游戏已经定于8月5日发售，原著中许多著名的角色都将在本作中登场！

主要角色

CAPTAIN 高达



◀在使用必杀技的时候，将会出现各种各样的画面特写。

▼威力超群的拳击，能够将敌人全部消灭。



原著中的主角。机体拥有最为标准的性能，是极易使用的机体。必杀技是配合华丽的影像效果的拳头，能够在一瞬间将画面上的敌人全灭。

骑士 ZERO

▼虽然接近战的实力非常低下，但其擅长的魔法攻击却是独一无二的！





▲必杀技V龙卷风能够将敌人全部卷上高空.

骑士ZERO是惟一一架能够在空中飞翔的高达，所以当要取得位于高空中的物品时，就需要它的帮助了。另外，骑士ZERO的接近攻击比另外两架高达要弱上不少，不过它可以用擅长的魔法攻击进行远距离战。

爆热丸

在三架高达中，就属它攻击的连击数最多。在等级提升到最高时，甚至能够一击同时攻击5个敌人！另外，它还非常擅长冲刺，在进行远距离高速移动时尤其重要。



▶攻击回数高，所以连击数也是三架高达中最高的。





◀将同一画面中全部敌人进行斩杀的必杀技——天惊剑！

系统解说

玩家所操纵的，是三架性能完全不同的高达机体——CAPTAIN 高达、骑士 ZERO 以及爆热丸。在战斗中虽然只能操纵任意一架，但可以通过 L、R 键来进行机体切换。所以玩家就需要根据当前的状况来随时进行操纵机体的切换了。另外，当必杀技槽能量蓄满时，同时按下 AB 键就可以发动必杀技。



▼使用必杀技的话便能将画面上的杂兵一网打尽，不过这需要消费能量槽。

◀▲什么样的机体合适在什么样的场景下作战，这些都是玩家需要了解并能根据状况进行机体的切换。

利用吹飞攻击

打败敌人的方法并不仅仅只能用光束来福枪之类的武器进行攻击。当普通的武器命中杂兵时能够将它们全部击飞，这些被击飞的敌人能够撞到其他杂兵并对其造成伤害，另外画面中的一些无法用普通武器破坏的箱子也可以利用这个方法破坏，如此才能够获得一些平时无法获得的物品。



▼命中杂兵，成功将其击飞！

▲成功地破坏了普通武器不能破坏的红色箱子，获得物品哈罗！

利用连击获得高分

连续按下攻击键并配合方向键的各个方向，就能够打出不同的连续攻击。连击就好比格斗游戏中的连续技，当连续命中敌人时，画面中的右上方的连击数便会快速上升，同时可以获得极高的分数。玩家不妨试试通过各种连技来获得最高的分数。

◀虽然每个机体的连技都是通过方向键和攻击键来发动的，但是每个机体的连技均不相同。

提高等级加强战斗力

虽然本作是一款动作游戏，但也同样设置了等级的概念。打败敌人便能获得经验值，当经验值到达一定程度时等级便会上升，同时角色的能力也会得到加强。另外，随着等级的提高，能够同时击飞敌人的数量也会增多。想尽各种办法多打败敌人，强化自身吧！



还会有许多原著角色登场，敬请期待。

文 铭风

前线狙击

伝説のスタフィー3

拥有可爱的角色和良好手感的动作游戏“《传说斯塔菲》系列”的最新作品即将登场了。在最新作中我们的斯塔菲又开始了在海洋中的冒险。另外还增加了新的角色，这增加了在冒险中的乐趣。下面就为大家介绍一下游戏中的角色。

传说斯塔菲3 GBA
传説のスタフィー3
◆Nintendo ◆ACT ◆2004年8月5日◆日版
◆1～2人 ◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线



活泼的妹妹 斯塔蒂

作为斯塔菲的妹妹，2人的长相十分相似。不同的是她擅长讲关西话，并十分擅长交谈。特点是带在头上的红色蝴蝶结。



努力的哥哥 斯塔菲

本作的主人公，天界王国的王子。虽然是个爱哭鬼，但是十分努力。它的行动可是决定着天界的未来啊。



◀妹妹也作为同伴登场了，这次的冒险一定会很有趣。



贝壳之助

和斯塔菲一起行动的同伴，同时也是他的好朋友。



奥斯凯

作为海洋中的恶人而被封印，然而又幸运地从罐子中逃了出来。这次能顺利地封印它吗？



龙虾爷爷

海洋内的长老，经常给出一些冒险的指示。



美人鱼

经常从贝壳里出现的同伴，能够替受伤的斯塔菲进行回复。

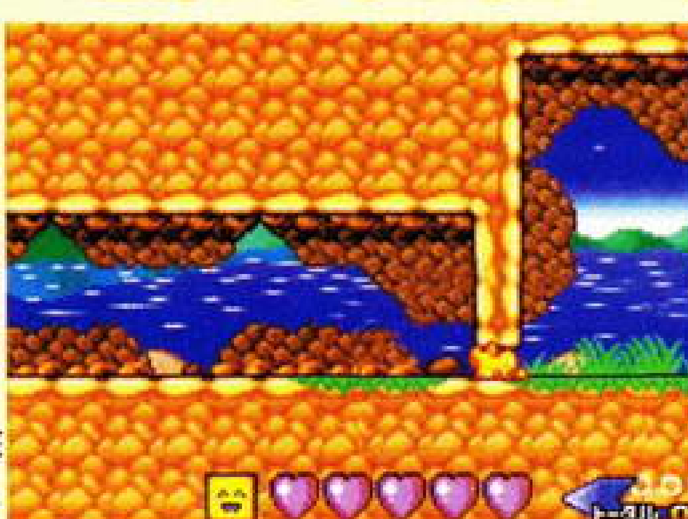
☆ 序章故事 ☆

前作中斯塔菲和贝壳之助再次将海洋的恶人“奥斯凯”封印在了罐子里。由于它们的努力，天界再度迎来了和平。某天，空中十分反常地布满了乌云。突然一道闪电打向了封闭奥斯凯的罐子！奥斯凯逃脱了出来，大笑着从天界降落到了海里。国王命令斯塔菲再去封印奥斯凯，然而封印用的罐子被打破了……正当大家发愁的时候一个女孩子出现了，她就是斯塔菲的妹妹斯塔蓓。在她的鼓励下 3 又人开始了冒险。



☆ 斯塔菲又增加了新动作 ☆

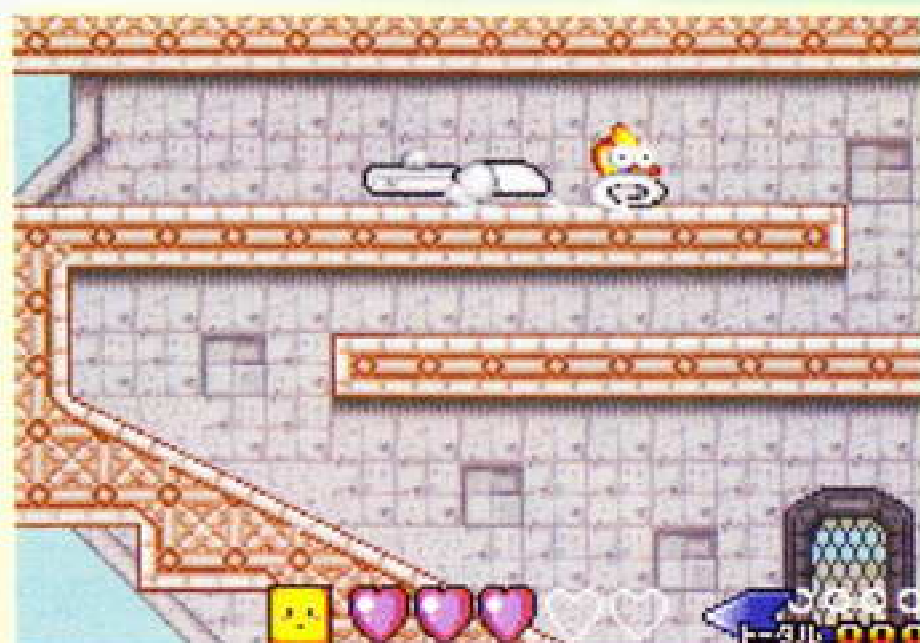
斯塔菲拥有丰富多彩的动作，利用这些动作来突破难关，继续冒险。当然在本作中它的动作将更加丰富。



▶遇到狭窄的通道时，可在地上匍匐前进来到达新场所。



▲在陡坡上行走的斯塔菲会因为无法控制而加速。



▲迷宫中有刀或叉子来追赶主角。一定要快速逃走啊。



▶叩响珊瑚钟的话会使珊瑚破裂。到底有什么好东西隐藏在珊瑚之中呢？

☆ 游戏中的多种机关 ☆

众人在冒险的时候除了会遇到奥斯凯的手下的阻挠外，在路上还会遇到各种机关。机关中还包括一些需要动脑筋来解决的谜题。



▲按照正确顺序奏响 3 种颜色的珊瑚才能打开大门。

斯塔蓓能否被操纵呢？

斯塔蓓跟随着哥哥一起前驱追赶奥斯凯。而她除了在剧情中出现，能否被玩家操纵呢？



▶性格开朗的斯塔蓓能否被操纵呢？

附加要素保留

前 2 作在攻关过程中能够乘坐物体去进行小游戏。根据所乘作物体的不同进行的游戏也不同。本作中会增加一些小游戏的种类，让游戏更加充实和更加丰富。



前线狙击

绝体绝命 でんぢゃらすじーさん痛 怒りのおしおきブルース

文 马修

绝体绝命危险老爷子 痛～愤怒的处刑蓝调～	GBA
絶体絶命でんぢゃらすじーさん痛～怒りのおしおきブルース～	
◆Kids Station◆ACT ◆预定 2004 年 7 月 16 日◆日版	
◆1～4 人 ◆自带记忆功能◆64M◆5040 日元	
◆GBA 通讯线 推荐玩家年龄：12岁以上	

猥琐得无以复加的“《绝体绝命危险老爷子》系列”在GBA上前作推出不久，又公布了最新作，在前作大出风头的人物，不知此次又有什么猥琐又精彩的表现呢？



原作人物大集合，老爷子夺回主角宝座！



▲前作中搞得世界大乱的爷孙俩。

前作中，老爷子当了一次将外星人招来侵略地球的反面BOSS，主角宝座被暴力校长抢走了。本作，危险强大的老爷子又当回了主角。而除了老爷子，公开的情报中也称，漫画原作中登场的角色几乎都会出现在游戏中，到底是作为NPC，还是作为敌对角色或合作伙伴来出现？目前还不得而知，说不准玩家还能使用他们中的一些人呢。



▲它们也许会在游戏中成为冒险的伙伴。



▲前作拯救了世界的暴力校长，不知此作会有什么表现？

大世界大冒险，从天堂返回人间的平常任务！

前作剧情因为是拯救世界，所以冒险范围也是全世界，而本作的地图将比前作还要多出10倍以上，冒险舞台当然不会超出前作的世界舞台跑到火星上去冒险，不过是舞台数量更多而已，而且因为是动作游戏，所以背景细节上的刻画也明显比上一代要细致得多。



▲街道的描绘非常细致，那个正在看"老爷子VS暴力校长"大幅广告牌的是前作的外星人吗？

虽然地图比前作大了10倍，但本作的剧情是却根本没有前作召唤外星人征服地球以及对抗外星人拯救地球那么惊天动地了，这些猥琐恶搞的角色们在该游戏中将从天堂返回人间，从目前已知的情报可以获悉，主角老爷子要做的事情，仅仅是帮助漫画大师曾山大先生找回丢失的漫画原稿而已。



▲漫画大师曾山大先在请求外表慈善的老爷子帮忙找回丢失的漫画原稿。

▲"史上最高的好色男！"无论是什么冒险目的，系列游戏中都不乏此类变态的宣言。

ACT游戏的重要要素——投掷

前作是小游戏合集，而本作则是一款动作游戏，目前公开的情报中，所有的动作都是和投掷有关，包括从地上捡起的物品来投出砸人，甚至把路人举起来扔出去——看来投掷不仅在游戏中有着举足轻重的地位，而且还能做到可以投掷任何东西。（什么？能不能把楼房举起扔出去？抬杠！）



▲暴力校长的太阳雕塑旁，一个倒霉蛋被老爷子砸倒在地。

▲哇，那么大岁数的老头子也被投了出去。


▲恶心，有人随地大便——更恶心的是，老爷子居然把大便捡了起来。

▲老爷子把捡起的大便，随手砸向了无辜的路人。

绝体绝命老爷子，上天入地大变身！


▲力拔山兮气盖世！虽然这么比喻有点夸张，但举起这么大的石头也够了不起的。

老爷子在前作作为最终BOSS的实力让人震惊，而该作作为主角是否还那么强呢？这点虽然难以肯定，但现在可以确认的是，新作中，老爷子也将和暴力校长一样，拥有多种猥琐变态的变身，而且借由变身，老爷子身可以获得不同的能力，从而达到增强实力和到达新地点等的目的，如可以举起巨石的怪力老爷子、可以下到下水道的黄金大便老爷子等等，可以预料，该作中会有不少应用到不同变身能力的谜题。


▲金灿灿的黄金大便老爷子，去下水道的入口处应该是马桶吧？

文 猫太

前线狙击 NARUTO -ナルト- ナルトRPG ～受けつがれし火の意志～

Tomy公司再次公布《火影忍者NARUTO》的新作情报，这次公布的是FANS们最期待的战斗系统，在界面上与《最终幻想Ⅰ～Ⅵ》类似的情况下，新作会否可以取得这部分的成功呢？

另外，这次的前线中还会公布“木之叶村”的设施和角色们在村子当中可以进行的动作，如果通过上期的报道对这款游戏感兴趣的话，就一定不可以错过本期更精彩的介绍哦！

RPG 火影忍者 NARUTO 被继承的火之意志 GBA
ナルトRPG 受けつがれし火の意志
◆Tomy ◆RPG ◆预定2004年7月22日 ◆日版
◆1～2人 ◆自带记忆功能 ◆64M ◆4800日元
◆对应周边未定　推荐玩家年龄：全年龄

最容易上手的“半即时战斗系统”

本作采用了RPG最流行的半即时系统，也就是说，角色的速度决定了行动的先后和次数，相信这必定会成为战斗中的一大卖点。4人横向的战斗画面+半即时系统，这两个特点加起来简直就是《最终幻想》的原战斗系统。另外，本作在忍术方面比以往任何作品都有加强，甚至增加了“合体忍术”，以上种种因素加在一起，你还可以抵挡本作的威力吗？

行动槽

在战斗画面的右方有一条角色的行动顺序槽，根据这条槽就可以清楚地看到角色们的行动次序。此外，此行动槽一共分成了3种颜色，从上到下分别是红色、黄色和蓝色。战斗开始后，角色和敌人的名字就会从槽的下方开始升起，根据角色的能力，上升的速度也有所差异。当名字到达了黄色部分时，该角色的战斗菜单就会出现，这时玩家就可以开始选择角色的行动。



红色槽的猜想 1

玩家如果选择了使用普通攻击的话，那么角色会立刻进攻，接着名字再次从下方升起。但如果选择了忍术等选择咏唱的技能时，那么槽会继续上升，到达红色槽后才会开始发动忍术。

红色槽的猜想 2

由于本作的战斗中存在有合体忍者的系统，那么在选择了合体忍术后，相应的两名角色名字都要上升到红色部分才可以发动。不过这两种只是个人的猜想，官方还没有公布具体的消息。

忍术大乱舞

樱＋鸣人



发动这个合体忍术后，鸣人似乎是说错了什么话让樱生气，接着遭到了樱的一阵乱踢。

佐助＋樱



擅长火系忍术的佐助加上使用忍具的樱，原创的合体忍术“火炎手里剑乱舞”就出来了。

木之叶村大冒险

在木之叶村除了可以去一些动画中也几乎没有出现过的场景外，还可以利用忍术到达一些隐藏的地点。比如利用“水上步行の业”通过一些比较浅的水域，到达河的另一边；利用“岩登りの业”攀上一些小型的坡，到达更远的地方，相信这些要素一定会为玩家带来更大的活动空间。



这些玩家在动画中不能看到的场景，在游戏中却可以自由来往。

前线狙击

文 阿修罗

金色的卡修！！ 魔界的书签 GBA

金色のガッシュベル！！ 魔界のブックマーク

◆Banpresto◆A·RPG◆预定 2004 年 7 月 16 日◆日版

◆1 人◆自带记忆功能◆64M◆4800 日元

◆无对应周边



金色のガッシュベル!! 魔界のブックマーク

《金色的卡修》是目前在动漫界拥有一定人气度的作品，去年Banpresto借助这部作品的名号制作了一系列游戏，并且取得了不错的销量，因此该公司决定在本年度内进一步发挥这部作品的品牌优势，创造更大的利润。于是，这款《魔界的书签》诞生了。由于游戏发售在即，我们就不再大张旗鼓地详细介绍了，这里主要为大家讲解一下一些基本的要素。

故事大纲

某天，卡修把自己很爱看的漫画《吉凶占师御守队》交给清麻吕看。但是没有想得是，漫画中邪恶组织诅咒队的偶像加尔梅突然出现了两人的面前！随后，卡修他们就遇到了操纵漫画角色的神秘魔物之子比卜里奥，而以前被卡修他们打败过、那些早应该回到魔界去的敌人也再次出现了！这些究竟意味着什么，卡修他们如何才能打败过去的劲敌以及那些漫画角色，让世界重新恢复和平呢？



加尔梅





基本构成

游戏的类型是A·RPG，玩家要操纵卡修以及清麻吕按照动作游戏的方式进行战斗，采用RPG的升级方式来提升己方的能力。在游戏中，玩家能够使用的角色并不只有卡修和清麻吕这一对搭档，还可以针对不同的敌人切换不同的魔物之子与搭档。游戏的基本战斗系统和之前Atari制作的《龙珠Z 悟空的遗产》非常类似，不过其中支援攻击这一个系统则是完全原创的。





魔界的书签

本作中，打倒敌人时可以获得叫作"书签"的道具。把书签夹在作为卡修这些魔物之子力量之源的魔书中，卡修他们的能力就能够得到提升。书签分为很多种类，由此而获得能力提升效果也是不同的。本作的同伴角色中有一个从敌方叛变过来的人，叫可可美洛。这名角色拥有合成书签的特殊能力，可以把不同的书签进行合成，制造出具有复合能力的新书签。



可可美洛



魔界的书签

文 马修

Astérix & Obélix XXL

XXL ADVENTURE
OB-SLEICH
OPTIONS

©2004 LES EDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO

阿斯特利斯和奥贝利克斯 XXL Asterix & Obelix XXL	GBA
◆Atari ◆ACT ◆2004年6月18日◆欧版	
◆1人 ◆自带记忆功能◆64M◆29.99美元（暂）	
◆无对应周边 推荐玩家年龄：全年龄	

特快专递 Game Express

借助制作《V拉力3》的成功经验，雅达利又在GBA这块潜力无限的平台上进行了又一次大胆的尝试——制作全3D的GBA动作游戏，制作出来后的游戏实在让人瞠目结舌，几乎让人难以置信这样真正的3D画面，竟然是GBA上的——闲话不说，就让我们在PSP、NDS这些新掌机到来之前，抢先体验一下捧在手掌中玩3D游戏的快感吧。

阿斯特利斯和奥贝利克斯XXL

与游戏结下不解之缘的经典文学

《阿斯特利斯和奥贝利克斯》是一部脍炙人口的经典文学作品，滑稽夸张的情节和肥瘦搭配的两个主角，都给读者留下了深刻的印象。被印成多种国家的语言再版多次自不必多说，还根据原作改编拍摄了不少电影。而且，该作品从10多年前就已经登陆FC平台开始，就和游戏结下了不解之缘，在众多主流与非主流家用机与掌机上如MD、SFC、GG、GB等都有过不错的表现，在GBA早期也有过作品出现，而此次第2次登场GBA，已经全新的3D视觉出现在玩家面前，下面，就让我们一起走进这个GBA上精彩的3D世界吧。



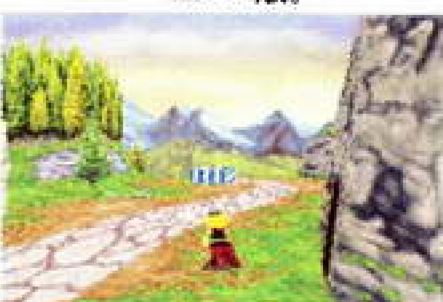
▲最新由原著改编成的电影《美丽新世界 埃及任务》。



▲GB版。

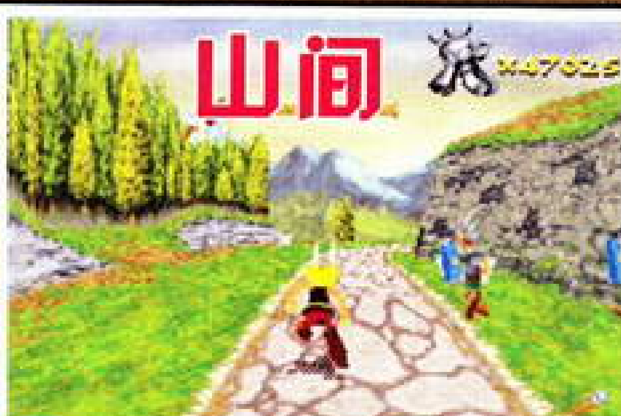

▲GG版。


▲GBA版的前作。


▲3D的本作。

广阔丰富的全3D舞台









游戏以古代的欧洲作为背景舞台，玩家要操纵阿斯特利斯和奥贝利克斯两个家伙，在野外、孤岛、海洋、宫殿等6大地区49个关卡进行冒险，借由优秀的3D制作引擎，该作的3D背景制作得也很漂亮，尤其是远景，非常细腻逼真，虽然近了看背景都是帖图，但作为GBA上首款3D动作游戏能做出如此的3D效果，已经让人称奇了。

两个主角的不同能力！

以往作品中，奥贝利克斯是作为二号角色出现的，但本作一出来就可以使用，游戏中按SELECT就可以切换两名主角了。阿斯特利斯体型瘦小，速度也快，而且具有二段跳的特技；奥贝利克斯则身材高大肥胖，攻击力高且攻击范围广，不过受攻击的面积也要大得多，其特技是推拉一些大的石头或打碎一些墙壁。灵活利用两人不同的能力，是游戏中过关解谜的关键。在游戏中玩家还可以从神秘商人那里买来新的指令输入蓄力的特技，当能量槽蓄满后，攻击力、速度都有增长，而一齐按下A和B，角色还会使出比较强的浮空必杀。



▲二段跳就是用来到达新的地点



▲这样硕大的身躯，干些重体力活还是蛮合适的。



▲买来能力时，还有看到输入方法的介绍。



▲能量槽蓄满后使出的必杀，可以深入乱军之中来一通乱舞。

各种各样的敌人

游戏以古罗马时代为背景，游戏登场的敌人造型当然也都是古罗马的风格了。下面就列出来一些颇有个性的敌人吧。



▲最初期登场的敌人，感觉很弱不禁风的样子。



▲身着金甲的将军，攻击力防御力都相当高的角色，在初期是BOSS级的人物，经常把晕头转向的主角杀掉。



▲方阵，古罗马战斗力相当强的一种集团战斗阵型，防御力冲击力都相当高，硬拼的话肯定会吃亏的。



▲狮子，后期出现在宫殿中的凶残野兽，攻击力高，防御力也不低，而且经常成群地出现，威胁相当大。

把敌人的性命作为开启机关的钥匙！

该作的特点之一便是自由度相当高，只要玩家愿意，完全可以操纵主角从关卡终点跑回起点——当然没有谁会那么无聊，大多都是解谜时跑来跑去而已。

除了前面介绍的利用角色的特殊能力来到达新的地点外，还有其他众多的谜题等待着玩家，而这些谜题的前提，就是先要打击地上或墙上灰色的机关使之变黑，然后再进行操作等。

不少机关上都横着两支矛，中间有锁型的标志，上面则有数字，这就是机关开锁的要求了，数字就是要求玩家在本区域内达到的杀敌数量，一开始这些数字都是个位数的，两下就可以解决，而往后几关动辄几十人是很正常的，而且敌人都很强，而最后一关，居然连续出现打三处需要杀死100人上下才能开锁的机关，而且敌人大都是防御力攻击力相当高的黑狮子、将军等强力敌人，这样的关卡，即使练成不死之身的高超手法，也难免会打得厌烦的，不能不说，这一点是一个比较失败的设定。



▲游戏出现的第一个解锁机关，只杀两个敌人便可。



▲游戏中期，要一口气杀掉源源不断出现的几十个敌人，非常痛快！



▲游戏最后的大战，112人斩！不仅需要能力，还需要耐心。

火种接力——炸开铁门的惟一办法

游戏中还有众多机关打不开的固若金汤的铁门拦路，不过铁门前都已被好心人（混入敌军内部的奸细？）放上了炸药，不过距离火种还是相当远……而玩家要做的，就是找到火把，从火种处开始点把火把点着，躲过一路敌人的拦截追杀和跳过困难重重的障碍，并尽量节省时间以防火把灭掉，用火把将下一个较近的火炬点着，接着再重复以上的动作点燃下一个火炬——直到最后把铁门前的炸药点燃炸开铁门。其困难自然不言而喻，但也绝对激烈刺激。



▲找到火把——一般也要先打开机关才能获得。



▲在火种处点燃火把后，全速前进吧。



▲历经千辛万苦，固若金汤的铁门终于炸开了！



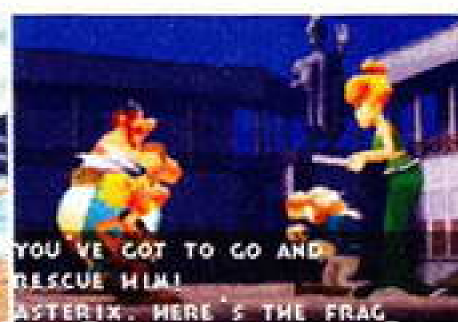


▲护送火种的途中要面临着强敌和难题的考验。









文 马修

掌上对决——马里奥VS瓦里奥（上篇）

红鼻子的大王失去了城堡，
只得四方搜集财宝再建王国。
大胡子的勇士无数次镇邪除恶，
却仍和爱妻过着平常的生活。
互为对手的强者，
他们的战斗为诗人做歌传播，
而勇士和大王，
还为决出胜负的战斗而执着。
——《猪世纪》

马里奥和瓦里奥，都是掌机上的明星级人物，并共同辅佐任氏帝国，分别为GB、GBC的发售成功护航，更为GBA确立和稳固掌机霸主地位立下了赫赫功勋。这样荣辱与共的合作关系，本该是患难与共的朋友，但正相反，两人从成为公众焦点开始，就一直是宿敌般的对立，过去是对手，现在是对手，以后，两人还会是对手。



马里奥外表看起来是个非常不错的居家型职业男性，其职业虽然是普通的水管工人，但有自己的城堡和上天入地的本事，性格上有点偏激残忍，喜欢把小动物踩扁；又很痴情，和碧奇公主也算20年的老夫老妻了，但仍保持恋人般的感情，马里奥有不少朋友，如亲兄弟的路易以及那一大群蘑菇头。不过仇家也有，像大金刚、库巴以及下面就要给大家介绍的瓦里奥。



瓦里奥与马里奥完全相反，连帽子上的字都相反，大大咧咧，不拘小节，属于那种脾气粗暴用拳头说话的急性子。瓦里奥虽然粗暴，但却是马里奥所有仇家中，惟一一个不是因为女人结怨的，从这点看，他倒是一个相当值得尊敬的对手。强悍的瓦里奥，同样有着野兽那样的独处性格，经常独自一人在偌大的城堡中成斤地吞吃面包和牛肉，之后，静静地坐在椅子上，一边挖鼻屎一边思考复杂又猥琐的人生。瓦里奥非常有钱，但他也非常吝啬，虽然冒险中有时也与人合作，但往往都因为自己的吝啬导致和合作伙伴翻脸最终鸡飞蛋打。不过瓦里奥不在乎，反正只要有地方去冒险，就有无尽的财宝可以去拿。他的仇人有两个，一个是马里奥，另一个居然是一个有些神经质的妙龄少女希洛普！

一、对抗在动作游戏上的马里奥与瓦里奥

1989年4月21日，创造无数神话的传奇掌机GB发售了，马里奥就是在这个时候担当起为新理念主机保驾护航的重任，结果《马里奥大陆》获得了1800多万套的销量，GB主机也借此大卖。掌机并不是马里奥成名的舞台，但马里奥却通过掌机获得了更高的人气！下面，我们就一起来看看这款和《俄罗斯方块》一起为GB做开路先锋掌机的佳作。



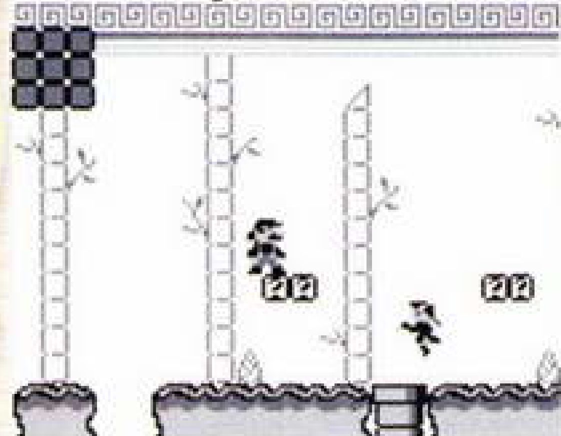
马里奥大陆

《马里奥大陆》的人物与背景比例比起FC版要小得多，在马里奥没变大时，几乎除了脑袋就是两只脚了。不过这一作的马里奥是最与众不同的——也可以说是最正常的，上天是开着飞机而不是用斗篷或变成什么其他动物；下海也是乘坐潜艇。虽然脱离浪漫符合现实可能导致趣味丧失，但在一直充满童趣幻想的马里奥世界中，偶尔出现这

么一个现实主义作品，却也赢得了大众的好评而成为市场的宠儿，除了给逛惯了幻想世界的玩家们一个现实的惊喜，该作不同于以往的敌人以及关卡设定也都使该作魅力大增，如复活节岛的石像、火箭基地的外星人以及竹林里的跳尸，都给习惯了FC马里奥风格的玩家焕然一新的感觉，“《马里奥》系列”作为游戏界本已非常优秀的品牌，又进行了成功地创新，想不热卖都难。



游戏因为人物小，所以感觉跳动幅度特别大，而且为了适应GB的便携性及让更多新玩家能快速上手，游戏的难度比起以前的FC系列作品也降了不少，但操作性非常好，即使空中仅能立足一人的弹丸之地，玩家只要练几次也能准确地跳上去；加命也非常容易，钻进任何一个下水道，满目的金币都会让玩家大呼过瘾，过关后如果从上方的门进入，更有50％的机会获得1～3条命的奖励，想OVER都不容易。本作还有一点区别于系列至今为止的全部作品的是吃了火龙花后所吐的火球，在本作中每次只能吐一颗火球，但这颗火球会反弹，如果没有什么阻拦的话，落地后的火球可以弹到天上直接将空中的敌人击毙，而且火球本身还能替马里奥来加金币。



本作每关打败BOSS后，都会看到公主，但除了最后一关，所有的公主都是怪物幻化成的，经历了多次欺骗，马里奥在消灭最终BOSS后见到真的公主时，终于神经质般地戒备起来——实际上从到尾，他只有这么一次作了准备而已。

不得不承认，马里奥是和GB一起迈出成功第一步的，这个功劳可以说是罄竹难书，如果马里奥粗野的话，也完全有资格指着瓦里奥的鼻子说：“老子当年给GB打天下时，你小子还没出世呢……。”

不过瓦里奥还是出现了，就在1992年10月21日，和马里奥一同出现在GB版“《马里奥大陆》系列”的第二作中。

马里奥大陆2 六枚金币



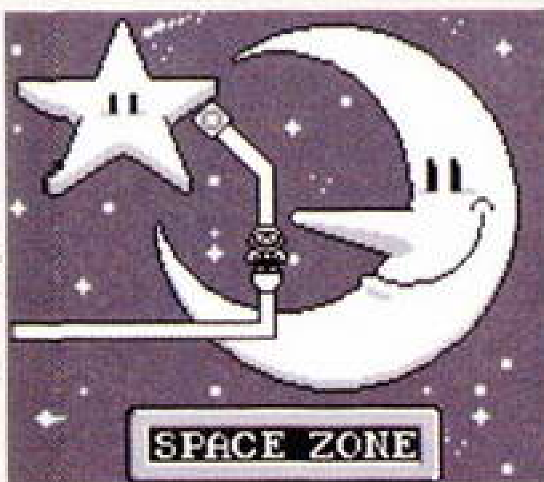
马里奥非常幸运，在硬件机能没有提升的情况下，游戏画面却实现了质的飞跃，表情也生动多了——碧奇也很幸运，因为这是马里奥无数次的冒险中，为数不多的不是以拯救公主为目的的一次。



水管工马里奥因为在水管中收集了大量的金币，便媚俗地给自己建了一座城堡——炫耀财富有时会遭莫名其妙的殃，马里奥本想出去冒险弄点钱来支付城堡那庞大的开支，回来时却发现城堡已被黑雾笼罩，而城堡周围的一切，好像也都中了邪一样地找自己麻烦，马里奥走到门口，发现门已经被上了锁，而解锁的钥匙，就是分散在6个魔法世界的六枚魔法金币。

本作可以说是GB机能挖掘出新潜力的有力证据之一，同样是GB，本作的人物比前作却大了很多，而且表情也非常丰富。更关键的是，该作的操作手感几乎达到了登峰造极的完美，玩起来有种行云流水般的畅快，上手了便难停下。游戏有了地图的设定，画面非常清晰且为动态画面，如海里游来游去的鱼、树上爬来爬去的蚂蚁，都将玩家带到了清新的童话世界，在鲸鱼的肚子里冒险、到草地上和蚂蚁打架、变成小人或穿上宇宙服去夜空穿梭在调皮的星星和慈祥的月亮中间……这些在儿童时梦

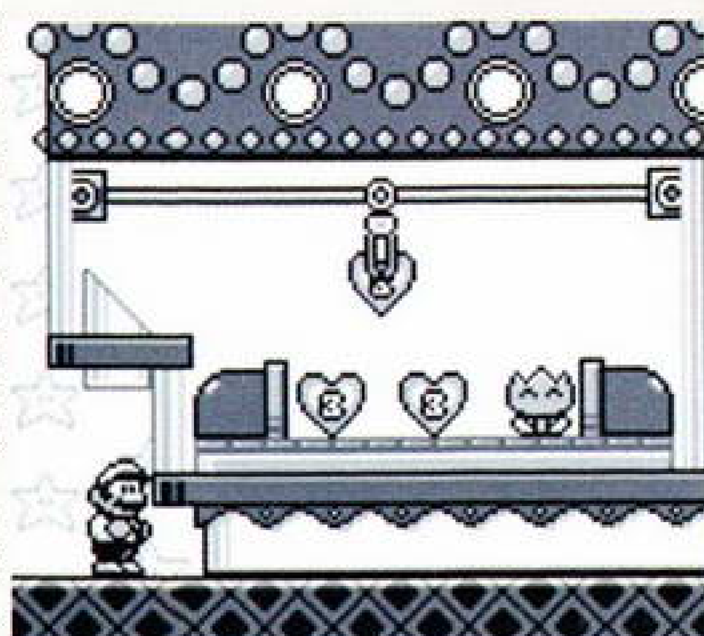


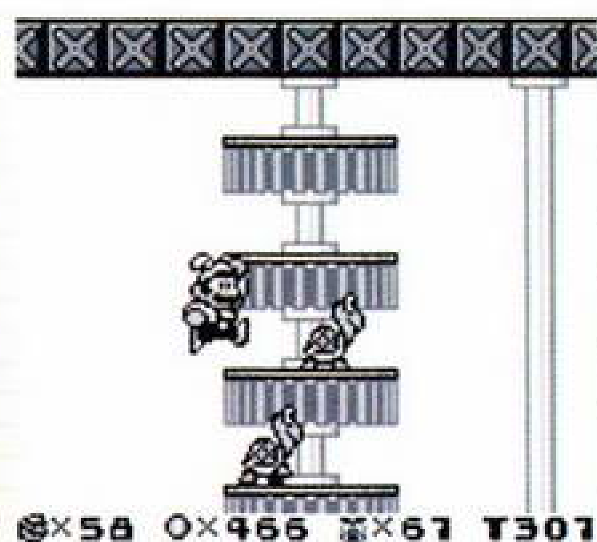




中的的世界就如实地出现在面前，即使是黑白的方寸屏幕，玩家也能很快沉浸在快乐之中。

游戏有地图的设定，除了BOSS关，无论哪一关卡只要通过就可以随时回来重新挑战，而且就算是新的关卡，玩家也可以自由地选择去这去那——大地图就是自由啊。每个关卡的流程都不是很长，但音乐的节奏挺快，再加上流畅地操作，使玩家用很短时间就可以轻松地投入到游戏中过每一关，每关中间还有存盘点，使掌机上的动作游戏第一次真正地实现了可以随时玩起随时放下的便携特性。和前作一样，除非玩家有意操纵马里奥自杀，否则游戏中完全不用担心OVER，因为可以加命的地方太多了，攒够钱去玩小游戏能奖命，吃了无敌心后连续撞掉四个敌人也能奖命，而过关后的抓公仔游戏如果掌握好简单的规律，差不多每次都可以加三条命。



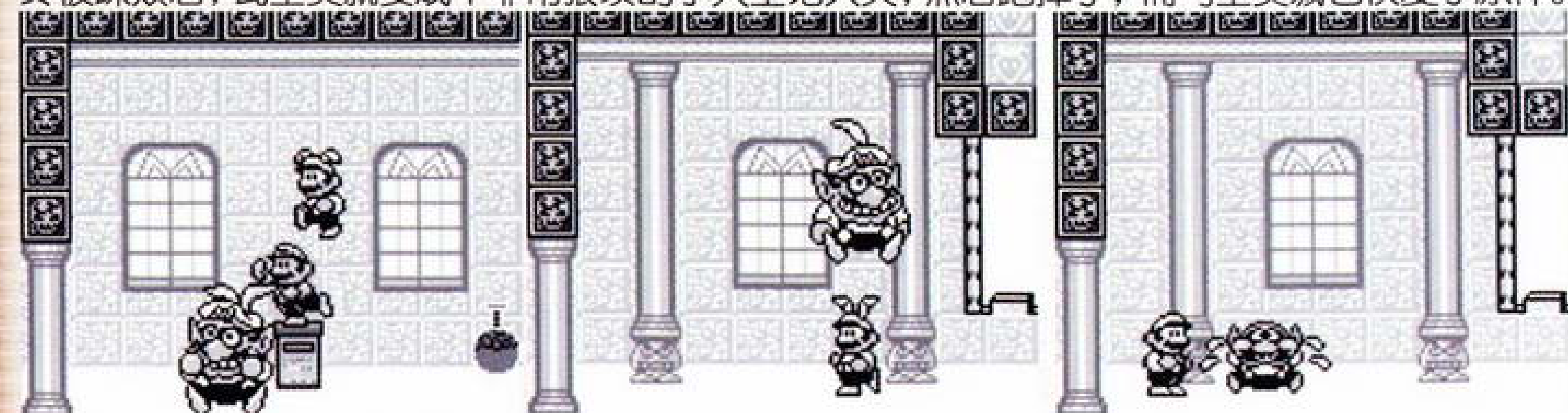


虽然游戏在不少方面都回归了传统，但前作丰富的敌人和丰富的关卡这两个特征还是保留下来，并进一步进行了强化，本作中的马里奥，是以变换帽子的方式来改变能力的，如吃了火龙花，会戴上有羽毛的帽子可以吐火球，这样就很好地区别了吃蘑菇后的正常形态；如果吃了胡萝卜，则会戴上兔子帽子，跳起时按住B，马里奥就不停地扇动着兔耳朵，可以滑翔出很远。吃了花或萝卜后，即使受伤也不会直接变小，而是先变成正常大小形态，可以多承受一次攻击。除了踩、顶和吐火球这些传统攻击方式，马里奥在本作还增加了不少的新的技能，如在吃蘑菇或吃火龙花后跳起时按住↓+B，就会踩坏脚下的砖；有的砖块虽然顶不动踩不碎，却可以用火球破坏掉。登场的敌人，除了传统的乌龟们，还有奶牛鱼、蚂蚁、青蛙、幽灵、星星什么的。而BOSS更加丰富，有大老鼠，有巫婆，还有大家熟悉的盖房子的三只小猪……当然，还有日后如日中天的瓦里奥。

×58 ×443 ×72 T596

▲瓦里奥大人初次登场。

本作是瓦里奥初次登场，他就躲在机关重重的城堡里——不要以为这是瓦里奥搞的鬼，城堡是马里奥的。在城堡里要步步为营，万分小心，稍有不慎可能就参拜不到瓦里奥大人了。最终，马里奥来到了城堡最顶层，看到了胆敢侵占世界最伟大水管工的城堡的恶徒——坐在宝座上的瓦里奥，第一场战斗，瓦里奥表现平平，但无视火球的强壮身体还是会给对手造成不小的精神压力，而且小跳一下便可将马里奥震得瞬间移动不能；第二场对决发生在有马里奥雕塑的大厅里，戴上兔子帽子的瓦里奥跳跃力强得离谱，他跃起浮在空中，然后对准马里奥狠砸下去，马里奥即使躲开也免不了被震一下，但可以在他落下时踩他；最后一仗，瓦里奥吃了火龙花，又吐火球又是跳、踩——完全是BOSS版的马里奥，最终被踩败后，瓦里奥就变成个非常猥琐的小人坐地大哭，然后跑掉了，而马里奥城也恢复了原样。



两个人的第一次对决，最终是马里奥取胜，胜利的马里奥夺回了城堡，继续和他的老婆、兄弟以及蘑菇头们过快乐日子去了，为了让碧奇在生日那天开心，马里奥用黄金铸了一座碧奇公主的巨大雕像——小人初富的炫耀心态自然会再次遭殃，不久，这尊巨大的黄金雕像就丢失了，不过这次偷盗雕塑的不是瓦里奥，也不是库巴，而是以女海盗希洛普的黑糖海盗集团。失败不久的瓦里奥听到这个消息，兴奋异常，他摇着一艘小船，气势汹汹地向着黑糖海盗集团盘踞的岛屿出发了，他准备抢在马里奥之前把被海盗偷去的碧奇公主的黄金雕像找到，好去狠狠勒索马里奥——那个曾经让他尝受过失败屈辱的对头。

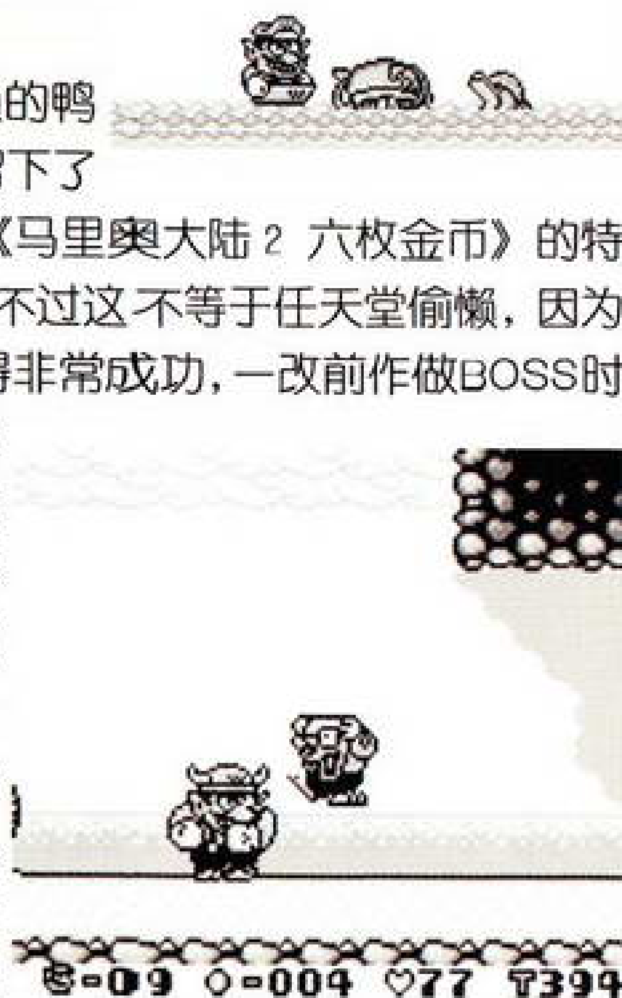
马里奥大陆3 瓦里奥大陆



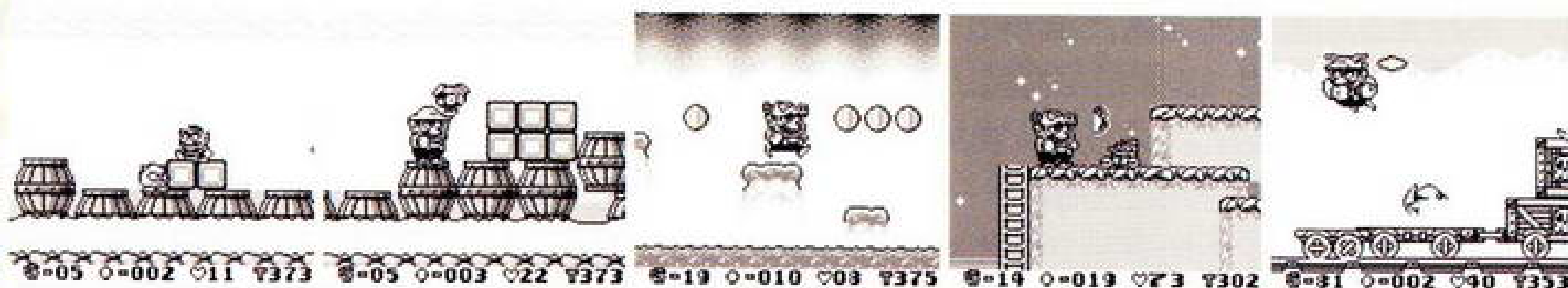
一座海盗盘踞的岛屿，一座丢失的黄金公主雕像，一个出生入死的强悍主角，一部轻松有趣的恶搞游戏，打着《马里奥大陆3》这个牌子，瓦里奥作为主角，第一次堂堂亮相。



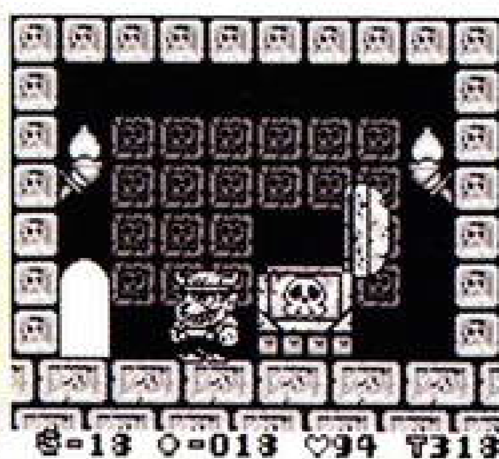
游戏的片头非常搞笑，那个猥琐的鸭子海盗和气势汹汹的瓦里奥给玩家留下了深刻的印象，该部游戏基本沿承了《马里奥大陆2 六枚金币》的特色，如地图、关卡甚至砖块的花纹，不过这不等于任天堂偷懒，因为游戏的灵魂——主角瓦里奥被塑造得非常成功，一改前作做BOSS时的木讷脸谱，此作他的脸上总是挂着坏笑，而且即使撞到敌人也不会受伤，这在传统动作游戏可是非常了不起的！瓦里奥的攻击方式异常有气势，给人以野牛般横冲直撞的强横。

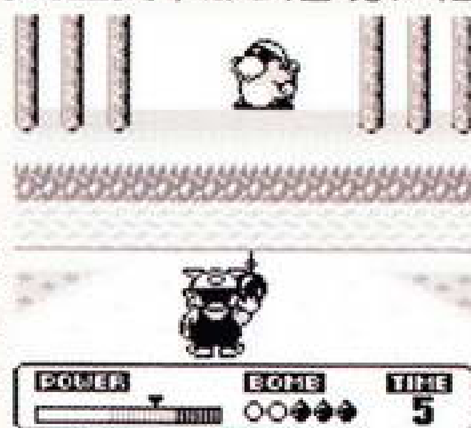


本作瓦里奥一出来便是正常形态，还可以通过更换帽子获得新的能力，正常的旅行帽会使小人形态的瓦里奥恢复正常；牛头帽则使瓦里奥在向上跳时也有了攻击力，还可以使自己挂到头上的某个物体上——当然这个物体必须要结实，最起码不会被瓦里奥顶坏；龙头帽可以吐出火焰，烧掉眼前的一切，不过烧死的敌人可是没钱掉下的；还有飞行器帽，戴上后瓦里奥就可以在天上一路冲撞过去了，不过在一些复杂的地形比较受限制；而受伤后变小的瓦里奥，和前作最终被马里奥打败后的形象差不多，又黑又丑猥琐。



因为瓦里奥强悍，所以游戏给人的感觉并不难，不过要找到隐藏的秘宝还是要费一番心思的。先要找到秘宝钥匙（非常像"《塞尔达传说》系列"里的BOSS房间钥匙），然后还要找到比较隐蔽的宝物房间。游戏中一些设置与瓦里奥贪财的性格非常相符，想在存盘点记录和打开过关大门，都要捐出10枚币来做买路钱。游戏中还有类似大锤那种一击必杀的机关，不过压死敏捷的瓦里奥不那么容易，相反，瓦里奥可以就近抓个敌人扔到大锤下压扁，之后就出现一枚相当于10枚钱的大金币，真是残忍而恶搞啊。





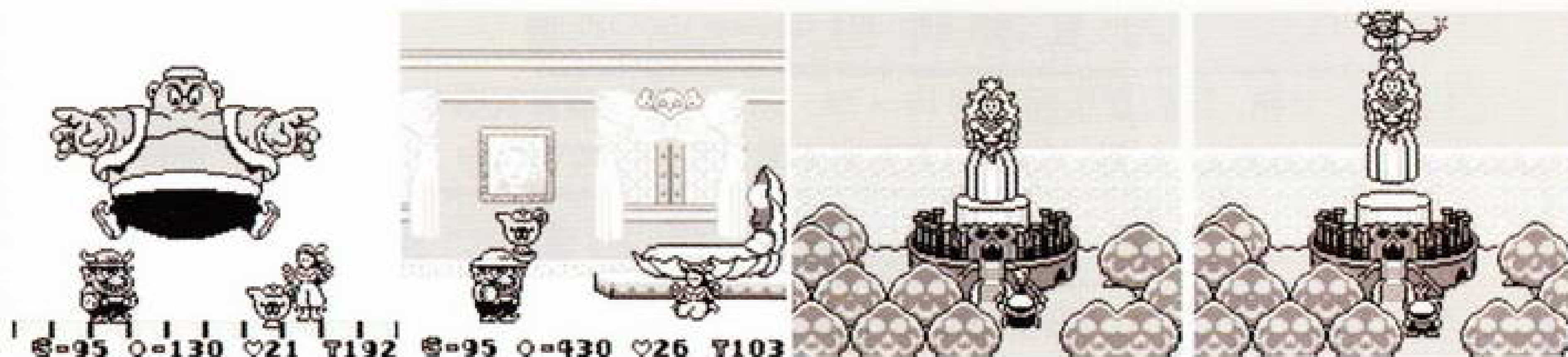
该作的小游戏得到了加强，分赌钱和赌命两种，赌钱是猜两个桶里哪个装钱、哪个装铅，一共三次，如果猜对的话金钱翻番，猜错则金钱减班半，但最多只能奖到999元；赌命则是炸



那些树林里跑来跑去的海盗，有三个价格级别，分别为20、40和100，当然，价格越高奖励也越高，炸敌人时按A确定扔雷的力度后按住不放，当敌人走过时松开A按键便可将炸弹扔出去。

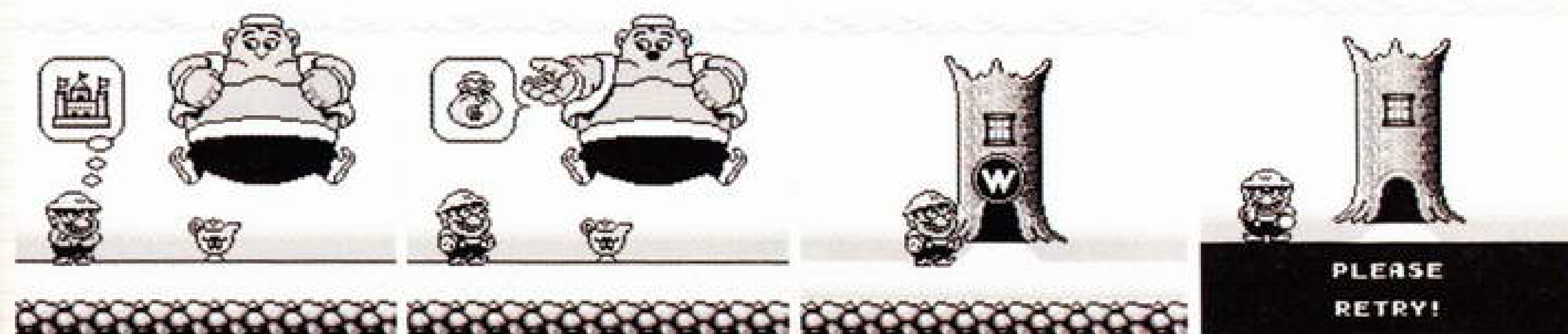
本作的BOSS很少，不过战斗都很激烈，像搞笑的大鸟，用鼻屎攻击的怪人头等都有一定的难度。

一路冲撞奔波，瓦里奥来到了海底城堡的最深处，却发现海盗集团首领希洛普原来是一个纤弱的少女，不过贪财的瓦里奥可没那么多绅士的讲究，一番粗话后，被激怒的希洛普祭出了灯神，一番大战后，瓦里奥竟然把灯神也打败了，还夺了神灯。希洛普无力地瘫软坐在地上，正当瓦里奥准备嘲笑她时，她却忽然大喊一声，启动了海底城堡的自爆装置，将整座城堡炸成了废墟。逃生的瓦里奥终于废墟中看到了碧奇公主的黄金雕像，正在他为自己的得逞欢呼时，马里奥却驾驶直升飞机出现了，瓦里奥似乎不相信眼前的事实，眼睁睁看着马里奥放下吊索，将黄金公主雕像带走了。



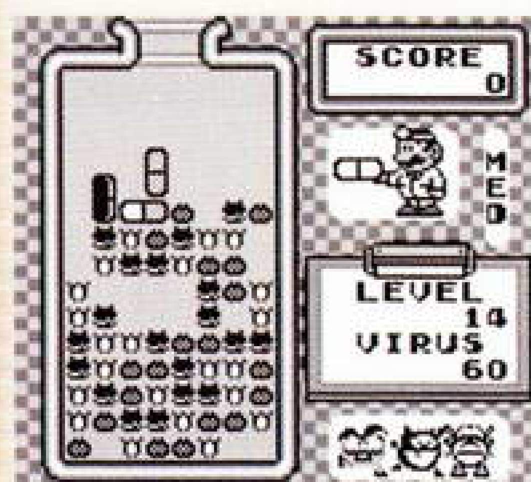
还好，瓦里奥还有神灯，他召唤出灯神，向灯神提出愿望，希望神灯赐自己一座城堡，没想到灯神也和瓦里奥同一路人，听到要求后便伸手要钱。瓦里奥只好满怀虔诚地把全部积蓄送给灯神，之后按照灯神指示，来到了所谓的城堡前——那是什么城堡啊，过是一个挂着“W”字牌的烂树洞而已，树洞上的“W”牌子看到主人后，也极不情愿地摇了摇，掉了。（游戏的城堡是根据通关后瓦里奥积攒的钱数来决定城堡的规模的，笔者给弄出这个树桩，就是为出现这种恶搞到底的效果。）

贪财、粗野、搞笑的瓦里奥的冒险再次以一无所获告终，还好，瓦里奥最起码还是本作的胜利者，他想开后，不断地在树桩前跑来跑去，向玩家炫耀着自己的光荣冒险之路……



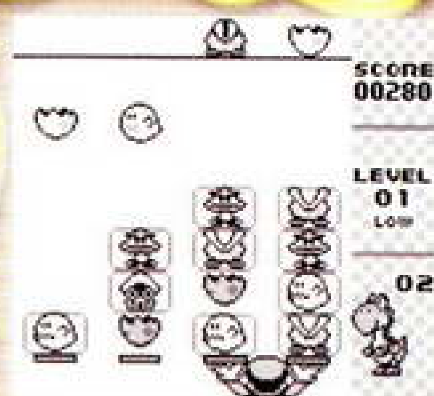
二、活跃在其他类型游戏上的马里奥与瓦里奥

瓦里奥和马里奥虽然是标准的动作游戏明星，但“冒险并不是人生的全部”（瓦里奥语），偶尔客串一下其他类型游戏也早已司空见惯，下面，我们就来一起看看马里奥和瓦里奥在GB时代的冒险之外的生活。



马里奥医生

马里奥穿上白大褂行起了医，但并不是第一次，不过是FC版移植而已。游戏很好地回避了GB只能显示黑白色的问题，是一款随时随地都可以拿出来玩的优秀PUZ游戏。虽然后来对手瓦里奥也当上一次医生，但那凶巴巴的样子确实很让人怀疑其医术哦，再说，那是2003年GBA黄金时代的事情了……



马里奥和耀西

非常好玩且玩上就难以放下的一个方块游戏，马里奥要拿着盘子接上方掉下的怪物、蛋壳等，其中任何两种相同的怪物摞在一起都会消除，如果把弹壳下半部和上半部接合起来，就会出现一个蛋，而蛋里会孵出小恐龙耀西，只要是两个蛋壳上下相对，无论中间有多少敌人都会一起消除，这样会得更高的分，看到欢快的小恐龙，自己也很有成就感呢。

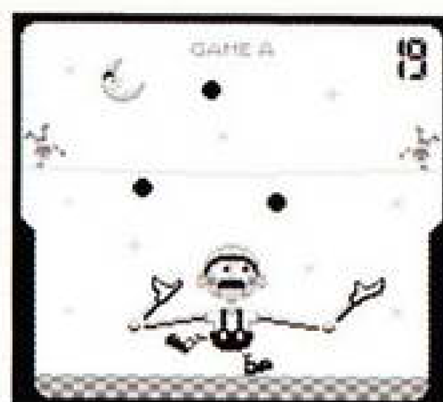


马里奥拼图

考验观察力的休闲小游戏，在5 × 5的刻字板上，根据已知的部分来推断可能是答案的字母，错的话一次2分，再错扣4分，继续错下去就每次扣8分了，属于那种看着没什么了不起，玩起来就难放下的游戏。

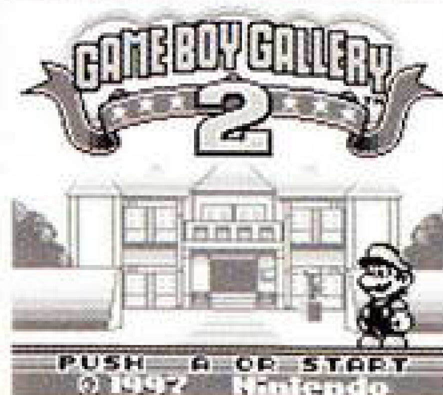
马里奥拼图2

比1代难了N倍，原因是版面大到15 × 15，总之，把这款游戏做得这么难，确实有点违背休闲简单的小游戏理念。



GB怀旧游戏长廊

GB上的Game&Watch游戏合集第一作，马里奥客串到游戏《魔术师》中。



GB怀旧游戏长廊2

GB主机Game&Watch游戏合集第二作，马里奥正式成为《GB怀旧游戏长廊》系列的主持人，游戏分新模式和怀旧模式，新模式的图片经过重新制作，马里奥、路易和耀西都会参与到游戏里，非常有趣；怀旧模式则展示原汁原味的Game&Watch游戏，画面简单又搞笑。



瓦里奥炸弹人

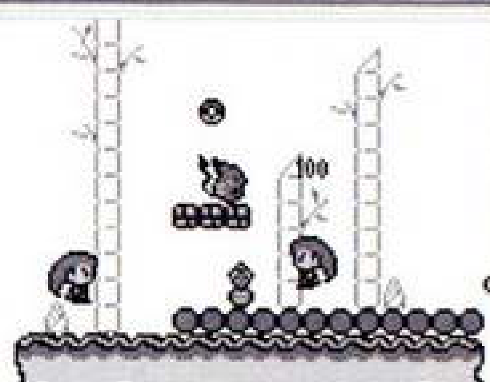
绝配！瓦里奥这副恶人相来和炸弹人对决实在是太合适了，看他在《瓦里奥大陆》小游戏中，炸弹水平也不错哦。游戏时，玩家可以选择瓦里奥，也可以选择炸弹人，每场三局战斗，胜利后进入下一场，而NPC会多出一人——作为对手时，感觉还是炸弹人强一些。

三.变脸，Hack与被Hack的作品

变形金刚大陆

《马里奥大陆》的Hack版本之一，这是众多的Hack游戏中最具创意的作品了，主角换成了擎天柱，刚出来时只是一辆卡车，吃了能量块（蘑菇）后就就变成了机器人，游戏中的敌人杂兵甚至BOSS也大都被换成了莫名其妙的机器人，连背景也都改得颇具变形金刚风格。



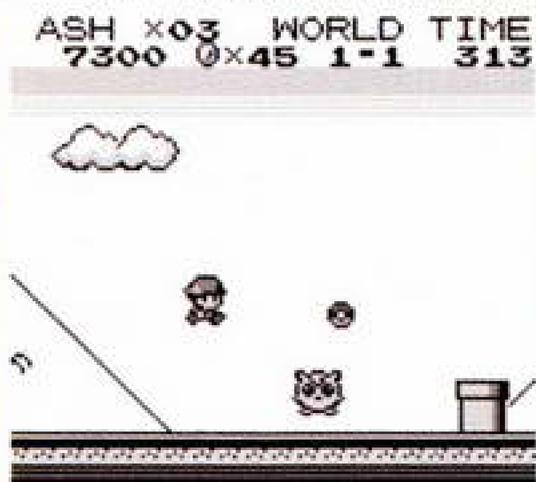


皮卡秋大陆

《马里奥大陆》又一次被成功Hack，玩家此次操纵的是皮卡秋，吃了闪电后就变成了雷秋，再吃一次闪电后，雷秋就能发射火力弹——错了，应该是闪电，呵呵。游戏改得相当彻底，除了玩家可用的皮卡秋和雷秋，胖丁、安侬、小拳石、耿鬼、大嘴蝠等人气口袋妖怪也作为敌人角色客串登场，而TV动画中的火箭队“魅力”女性武藏，也

在竹林一关替代跳尸蹦蹦跳跳登场了。不过游戏还有少许不足，如皮卡秋变成雷秋后身体的大小比例并不明显，但总体上来说，这款《皮卡秋大陆》也是Hack得非常成功的一作。

口袋妖怪大陆



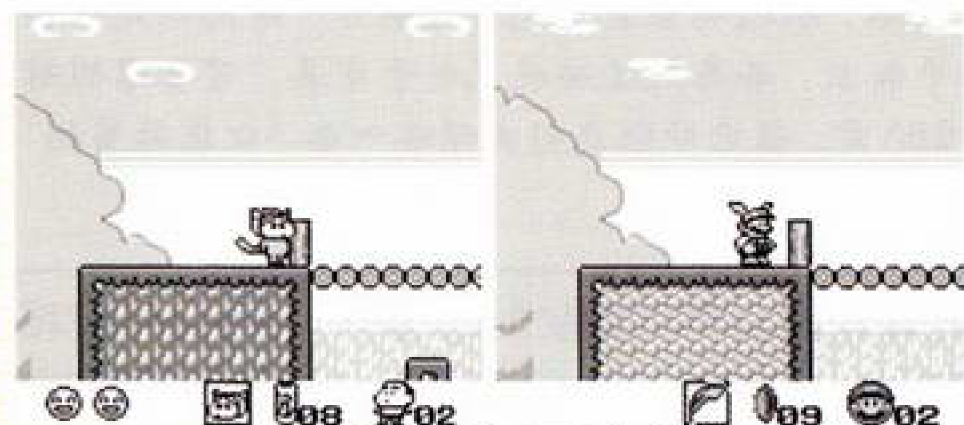
又一款以口袋妖怪为主题的《马里奥大陆》Hack版，不过主角换成了小智，吃到蘑菇前帽子是正戴着的，加了闪电后小智的帽子就会像动画片中抓精灵时那样把帽沿转到脑后。而登场角色，杂兵型敌人有了绿毛虫、地鼠等，强一些的则是胖丁、妙蛙种子，天上飞的有大葱鸭，水里发射水泡的是蚊香蝌蚪，水管里钻出的是阿柏蛇。在《皮卡秋大陆》里的胖丁、耿鬼等也依旧登场，虽然和《皮卡秋大陆》类似，但玩起还是会有不一样的感觉。



马里奥大陆4

没玩过《蜡笔小新3》的玩家，绝对不会怀疑这部作品是否为真正的GB“《马里奥大陆》大陆”系列的续作，即使玩了《蜡笔小新3》，也难以立刻联系起来，因为该作Hack得太棒了，敌人改成了马里奥里的敌人，变身也是“《马里奥》系列”变身。

因为小新的动作侧重与马里奥不同，因此本作中马里奥的跳跃明显让人觉得缺乏力度，游戏中除了蘑菇、火龙花，也有变身成兔子的宝物，本作的兔子马里奥会同时吐出水平与斜下两个方向的火球，实在是强得离谱；如果加上耀西卡片，马里奥还会变身成小恐龙耀西并进入暂时的无敌状态，并能吐出非常强力的火焰。



▲《蜡笔小新3》与《马里奥大陆4》。

游戏中有些地方设置得非常不合理，如《蜡笔小新3》中变成蟑螂后可拿到的宝物，在改成《马里奥大陆4》后就没法拿了，游戏中的马里奥既不能加速跑也不能下蹲，而且解谜要素过难，有的地方甚至必须要撞上敌人才能通过。

如果该作是真正的“《马里奥》系列”作品，那么该作绝对是系列游戏中的最垃圾的一款；但作为Hack的游戏，该作的修改水平及以假乱真的水平，绝对是首屈一指的，算是Hack作品中的上乘作品。



四、未完的对抗

1998年10月21日，彩色画面的GBC发售，GB从此进入了一个崭新的彩色时代，黑白GB上马里奥、瓦里奥的传奇冒险都已成为历史，马里奥在《马里奥大陆2 六枚金币》中惟一的一次交手后，便已宣告胜利，而后又用直升飞机吊走瓦里奥辛苦找到的黄金公主雕像——但实际上，瓦里奥在《马里奥大陆2》中虽然败于马里奥，但和马里奥相似却叛逆的形象已经给玩家留下了深刻的印象，而到了《马里奥大陆3 瓦里奥大陆》，瓦里奥则一跃取代马里奥成为主角——不仅如此，新掌机GBC发售的护航使命，也交由仅在GB时代担任一次主角的瓦里奥。



扑朔迷离的市场，口味各异的玩家，新的彩色掌机时代来临，标榜叛逆的时代来临，正统的任氏老当家马里奥，能否在新时代对抗得了来自于瓦里奥蛮横冲击？一切一切，尽在下期续文中。

（未完待续）

文 becky 编 LIKY



口袋中的绿茵场
——GBA足球游戏大检阅



近几年来，随着电子竞技运动的发展，再加上人们对体育的关注度不断增加，各大游戏平台上的体育游戏层出不穷。作为世界第一运动——足球，永远都散发着无尽的魅力，因此以足球为题材的游戏更是数不胜数。如今，尽管在家用机平台上，各类足球游戏已趋于完美，可要想随时随地玩到这类游戏，那就得请出我们的随身玩伴GBA君，让它带领我们去领略一番“口袋绿茵场”的乐趣。

实况世界足球口袋版
Jikkyou World Soccer Pocket

游戏产地：日本
厂商：Konami
容量大小：64M

似乎现在的日本游戏公司都爱炒冷饭。这不，Konami就将SFC上由KCEO制作的《实况足球》移植到了GBA上。游戏基本上做到了100%移植，各种要素都得到了很好的保留。如今，KCET制作的“《WE》系列”已经成为了足球游戏的金字招牌，现在去回味一下它的开山之作也未尝不可。



▲国际版的标题画面。

现在看来，本作的画面有点粗糙。与GBA的2.9英寸显示屏相比，球员显得大了些，而球员的动作又比较失真，给人一种很笨拙的感觉。再加上球场相对较小，游戏的视角又与屏幕的水平线成一定的角度，玩起来有种怪怪的感觉。《实况1》有语音解说，而且比较丰富。最具特色的是，《实况1》在每场比赛前可以预设本场比赛的进攻和防守战术。玩家在进攻中可以使用边路下底传中或中路渗透突破等战术；防守中又可选择造越位或盯人防守等等，这样球队就会在比赛中展开相应的阵型，帮助玩家更好的实现战术意图。待设定好后，玩家可在比赛中按SELECT随意切换预先设定好的战术，而无需中断比赛进行重新设制。





▲开始比赛前设定进攻和防守战术的画面。

本作的运行速度虽然不像《战斗十一人》那般拖慢，但球员的停球时间却又长了许多，因此玩起来还是会觉得很慢。也许是我水平不高，总之玩《实况1》时我没打出过什么像样的配合，再加上本作的比赛模式相对较少，BUG较多，可玩性不大，我本人是不大推荐这款足球游戏，若是要重温旧梦那就另当别论了。另外，本作也有国际版，名字叫作《国际超级明星足球》，不懂日语的朋友可以去试试。



实况世界足球口袋版 2
Jikkyou World Soccer Pocket 2

游戏产地：日本
厂商：Konami
容量大小：64M



在《实况1》推出一年后，《实况2》也在GBA上登场了。与前作相比，游戏的画面有了大幅度的进化。球员的比例缩小了，这样不但使同屏显示的球员增多，利于玩家传接球，而且这些球员看起来更为逼真，更为舒服。球场的大小也恰到好处，并且游戏的视角也是通常与屏幕平行的横版视角，让人更为习惯。前作中大受好评的语音解说和战术系统也被本作保留。



▲国际版的标题画面。

本作的系统和操作与前作基本一样，当然游戏的节奏也依然偏慢。《实况》系列的宗旨就是反映真实的比赛，这在本作中得到了很好的体现。游戏中球员的动作很逼真，像接传球时的动作都做得有模有样。特别是门将的动作，一招一式都十分标准。不仅如此，在一些细节上，《实况2》也要比其它足球游戏更加贴近比赛。如球员在带球加速时，就像真实比赛中一样需要先趟一脚再跑；远射和长距离传球时都要一定的准备时间等等，这些都反映了Konami的细心之处。



▲设定战术时的画面，跟前作略有不同。



另外，本作的比赛模式也更为丰富，有世界杯等几项大赛可供选择，增加了游戏的可玩度。鉴于"《WE》系列"的国际知名度，本作也推出了国际版，名字叫《国际超级明星足球 ADVANCE》，方便了许多不懂日语的玩家。

胜利十一人
Winning Eleven

游戏产地：日本
厂商：Konami
容量大小：64M

本作的推出适逢韩日世界杯即将举行之际，凭着世界杯的热潮，本作取得了不俗的反响。游戏基本上是以PS版的《WE2002》为蓝本制作的，由于机能的限制，游戏无法达到PS那样的效果，但作为一个足球游戏所应具有的要素都得以保留。



游戏的画面看起来比较清爽，而且在比赛中还会有一定的语音解说。游戏中的球员在接到传球后都会有一定的停球时间，要想让球员做到一脚出球，那就得用到组合按键，如L+B进行二过一配合等，这也是《WE》的特点之一。玩家也可利用组合按键来传直线球、反越位。总之，组合按键的加入使球员能够使用的技术更为丰富，加上球员的动作比较逼真，让游戏更加贴近真实足球。为了让玩家更容易上手，游戏中还设有训练模式，玩家可以在这里练习操作和训练技战术。



美中不足的是游戏的运行速度有点拖慢，不像《FIFA》那般爽快。而该作至今还未推出国际版，给众多的不懂日语的玩家带来了不小的困难。游戏中的各大赛事也不是很完善，感觉Konami有点敷衍了事。另外，电脑的AI较低，再加上强大的组合按键，使游戏玩起来挑战性不够。



▲堂堂亚洲杯居然只有5个国家可选，汗……

此外，Konami还有一款同样是利用本作引擎和系统制作的游戏《胜利十一人　J联盟》，游戏中的球员均以日本J联盟球员的实名登场。尽管该游戏也有较高素质，但国人多把目光投向欧洲赛场，因此该作在国内影响力有限。

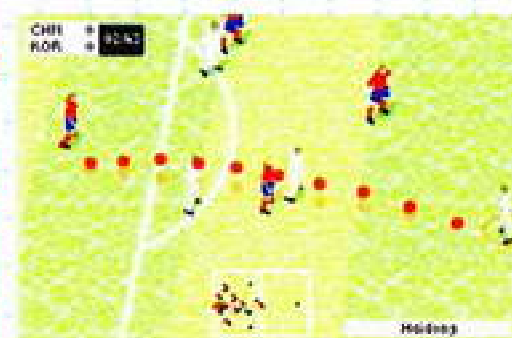
FIFA 2003
FIFA 2003
游戏产地：美国
厂商：Electronic Arts
容量大小：64M



一直以来，作为最成功的两大足球游戏系列，《WE》和《FIFA》在各大游戏平台上拼得你死我活。正当Konami的足球游戏在GBA上大行其道时，全球另一大体育游戏巨头——EA也不甘示弱地在GBA上推出了"《FIFA》系列"，《FIFA 2003》便是"《FIFA》系列"登陆GBA的首款作品。



老实说，《FIFA 2003》画面效果比不上《实况2》，但是其操作性要比《实况2》好多，再加上初级难度的电脑AI较低，即使是初学者也能很快地上手。不知大家是否还记得PC版的《FIFA 2000》，该游戏中的短传十分精准，而GBA版本的《FIFA 2003》也承袭了这一设定，再加上接球队员几乎没有停球时间，球员们的一脚出球能力十分高，因此游戏的节奏十分明快，也就能打出十分漂亮的短传配合，这一点在《WE》很难看到。另外，游戏中在罚定位球时，可以按紧L键（待确定）调出足球发出后在空中飞行时的轨迹，这一系统在罚前场任意球和角球时非常有用，而目前也只有EA的"《FIFA》系列"拥有这一系统。藉着"《FIFA》系列"完善的球员数据资料库，游戏中数千名球员均以实名登场，当然也包括了我们中国球员。而以欧洲五大联赛为主体的联赛模式也是很值得广大球迷一玩，可惜没有我们的中国联赛。


▲罚任意球时的足球飞行的轨迹。

由于是"《FIFA》系列"在GBA上登场的第一作，《FIFA 2003》在某些地方还略有不足。游戏中门将的能力时高时低，发挥极不稳定，因此对于一些高手来说，即使是世界级的难度，一场比赛下来，往往也能打出冰球比赛的比分。游戏中的按键功能也相对较少，没有像《WE》中的进行二过一配合之类的组合按键，个人技巧明显偏少，这大概是EA不想制作一款操作复杂的便携足球游戏的缘故吧。而《FIFA 2003》也不像Konami的足球游戏那样具有语音解说，这也是本作的一大缺憾。总而言之，《FIFA 2003》是一款很值得一玩的足球游戏，如果你对"《WE》系列"无法上手，不妨拿《FIFA 2003》一试。



FIFA 2004
FIFA 2004
游戏产地：美国
厂商：Electronic Arts
容量大小：64M

一年一个"《FIFA》系列"是EA的传统，GBA上也不例外。在2003年末，GBA版的《FIFA 2004》也随其家用机版闪亮登场了。《FIFA 2004》沿用了《FIFA 2003》的引擎，因此在画面和操作上没有什么大的变化，游戏的节奏依然是那样的明快。但《FIFA 2004》在一些地方还是有了一定的改进。



首先便是解决了前作中门将能力的问题。《FIFA 2004》中，门将的能力有了一定的提升。在直接面对世界级能力的门将时，即使是像范尼这样的高数值前锋，单刀球也没有十足的把握，这在一定程度上避免了"冰球比分"的出现。尽管如此，门将也还是很好骗的。边路突破后禁区内斜45度带球面对门将，将门将吸引过来后向中路短传，若球顺利地传到了中路包抄的队员脚下，此时射门得分十拿九稳——这也是我一贯的进攻套路。



另一变化就在于罚定位球（包括点球）时，在确定好罚球的路线后，画面的右上方会出现一个类似于一个左右不停摆动的表头的东东，可以把它理解为踢球的部位。摆针摆动中按A可使摆针停止（当摆针摆动一定时间后也会自动停止在某一位置），只有当摆针停在绿色区域内，踢出的球才会按照

预定的轨迹飞行。这一东东的加入，一定程度的增加了游戏的难度，也让游戏更加贴近实际情况，不过我感觉这玩意儿有点鸡肋。另外如游戏中随时按SELECT可观看不久之前的镜头回放等细微之处的改进就不一一阐述了。

联赛模式中又新增了世界杯、冠军杯等几大杯赛，可依然没有我们的中国联赛。今年下半年《FIFA 2005》也将推出，希望届时EA能给我们带来一份惊喜。

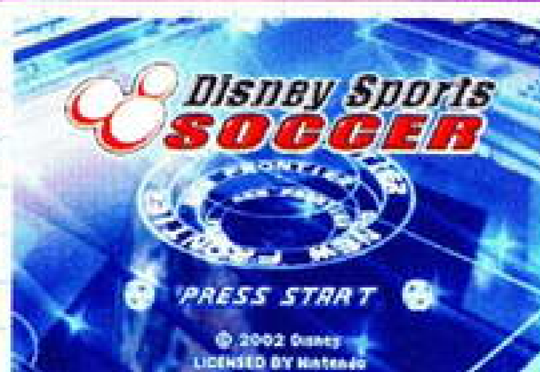


▲左上角的那个就是新增的踢球部位判定。

迪士尼明星足球
Disney All-Star Sports Soccer

游戏产地：美国
厂商：Konami
容量大小：128M

在迪士尼公司的授权下，Konami利用迪士尼的人物形像制作了一款四人制足球游戏，寄希望于利用迪士尼人物的高人气以提升游戏销量。尽管游戏的销量如何我们不知道，但它确实是一款有趣的足球游戏。



游戏的片头CG着实华丽，只可惜短了点。游戏的画面也很漂亮，3D的场景看起来很不错，憨憨的老狼也当起了守门员。游戏中有必杀技的设定，只要在不使用加速的情况下，球员们的能量槽就会增涨，当能量槽集满后，按L键便可使用必杀技，只可惜多数必杀技是中看不中用。必杀技的种类取决于球鞋的种类。一开始玩家只有两双球鞋，而球鞋的获得方法也是多种多样。一开始，玩家可先将迷你游戏模式完成，这样不但可熟悉游戏的操作，还可获得几双球鞋，一举两得。而其它的球鞋则要在获得杯赛冠军或是在奖励模式中击败对手后获得。球鞋图鉴的加入不但增添了游戏的乐趣，更让玩家多了一份追求。

也许是游戏定位较低，操作比较简单，难度也相对较低。游戏中也没有调节难度的选项，游戏的难度会随着游戏的进程增加。清爽而又充满童趣的风格很适合那些童心未泯的人来玩。



▲片头华丽的CG让人眼前一亮。



▲球鞋图鉴一览。



▲比赛画面很不错哦！

哈利波特 奎地奇世界杯
Harry Potter — Quidditch World

游戏产地：美国
厂商：Electronic Arts
容量大小：64 Mb

近几年来，随着《哈利波特》的风行，世界各地都掀起了一股"哈利"热。EA也就趁热打铁推出一系列以《哈利波特》为题材的游戏，这不，EA又将《哈利波特》的魔法世界中的第一运动——奎地奇搬上了GBA。



本作也算是四人制足球的一种。游戏最开始得先参加学院的奖励赛，不但可以熟悉操作，赢得奖牌后还可获得卡片。当收集了一定数量的卡片后，游戏便会开启一定的比赛模式，如学院杯等。建议大家多练练抓鬼飞球，因为游戏中正式比赛的最后就是抓鬼飞球，那可是150分啊！要在先前的常规比赛中要净胜150分也不是件容意的事，一不小心就会全盘皆输。在比赛中可按R键召来追球手将游走球击向对方球员，不过这样也会消耗一定的魔法值。同样的，当有游走球向你飞来，你也可召来追球手将游走球击走，这一切都很符合原著。当玩家获得了学院杯后就可以





▲哈利抓鬼飞球时的画面，那个金色的小玩意儿就是鬼飞球。

参加奎地奇世界杯的比赛了，目标就是——夺取最后的冠军！

由于奎地奇是骑着扫把在空中进行，因此游戏也是在一个立体球场中进行的，画面看起来还不错。游戏的速度和节奏也很快，保持了《FIFA》那样的爽快感，玩起来很有趣，推荐所有喜欢《哈利波特》的玩家来试试。

足球经理 2003-04
Premier Manager 2003-04

游戏产地：欧洲
厂商：Zoo Digital
容量大小：32M



在厌倦了满眼日文的“《J联盟创造职业球会》系列”后，GBA玩家终于迎来了一款以欧洲五大联赛为主体的策略类足球游戏——《Premier Manager2003—04》。欧洲五大联赛两个级别的180余支队伍的数千名球员全部以实名在游戏中登场，这其中当然也包括了在欧洲李铁和孙继海（很奇怪慕尼黑1860中没有邵佳一，难道是因为他受伤的缘故？）。



就如游戏名字所说，玩家在游戏中扮演的是总经理的角色，而不是主教练，所以游戏比较侧重俱乐部的管理和经营。玩家除了可以买卖球员外，还可让教练下课，建设球场等。当然，玩家也不能为所欲为。天外有天，人外有人，玩家头上还有位俱乐部主席，他才是真正的NO.1。玩家要想行使任何权力，都得经过主席的批准，若是球队成绩不好，俱乐部账上有巨额赤字，玩家也会被解雇，游戏也就GAME OVER了。

游戏中，钱是很重要的。例如，给球员的进球奖金越高，球员的进攻欲望就越强烈。而俱乐部的收入主要是门票收入、电视台的电视转播费、俱乐部纪念品收入等。玩家还得参与训练计划的制定，如何权衡好训练和赚钱也是需要玩家注意的。

在比赛时，玩家可设定上场队员和阵型，游戏的比赛画面很简陋，只可以看到数据的变化，并且比赛的时间非常短，欧洲人朴实的风格在这里得到了体现。拥有这样详实的资料却只用了区区32M的容量，确实很让人佩服。这款秉承了欧洲俱乐部经营理念的游戏很值得一玩，相信所有喜欢足球的玩家都会喜欢上它。



▲比赛开始前的画面，可以设定阵型、上场名单等。



▲比赛时的画面，很简陋。

其实目前GBA上的足球游戏远不只这些，我只是从中选出了一些比较优秀的游戏介绍给大家。从中我们可以看出，比较出色的竞技类足球游戏都来自于EA和Konami两大公司，毕竟它们代表着竞技类足球游戏的最高水平。而策略类游戏我只提到了《Premier Manager2003—04》，并非是SEGA的《创造球会》差，而是《创造球会》至今都只有日语版本，并且大多都以日本J联盟为主体，因此不是很适合我们中国玩家。相比之下，以欧洲五大联赛为主体的《PM》要有优势的多，尽管它与《创造球会》相比还有诸多不足。好了，不多说了，还是让我们去享受口袋绿茵场的乐趣吧，让我们在游戏中去实现中国男队夺得世界杯的梦吧！

文 小超 编 LIKY

精彩纷呈的GBA同人游戏

所谓GBA同人游戏，即是GBA爱好者编写的可以在GBA掌机平台运行的“小游戏”。受编程水平、时间等各种因素所限，这些游戏与正式的商业游戏有较大差距。有些没有背景音乐，有些画面极为粗糙，甚至有些在GBA上运行都有问题。当然其中也不乏精品，有一些游戏的画面效果甚至超过了正规厂商，还有一些游戏的创意非常出色。无论优劣，我们都可以从中看到广大掌机爱好者们一颗炙热的心。趁此机会，小超挑选一部分精彩的GBA同人游戏奉献给大家。下面10个游戏中，为方便大家了解游戏信息，小超列出了作者、软件大小、游戏类型和下载地址。其中软件大小中的kb是电脑中的容量。好，咱们一起步入GBA同人游戏的神奇殿堂吧！

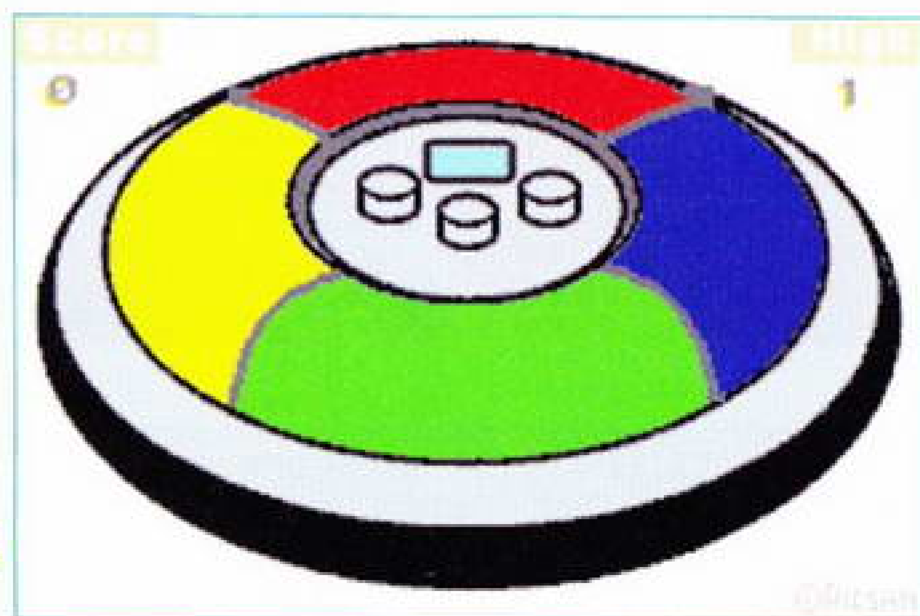
1、Simon Advance

作者：krom 软件大小：385kb 游戏类型：益智

下载地址：http://www.gbadev.org/download.php?section=demos&filename=SimonAdvance.zip



游戏简介：这个游戏完成度非常高，不但有背景音乐，还有调整游戏明暗度、游戏速度和按键的选项。游戏规则很简单，主要考验你的记忆力。方向键的上、下、左、右分别代表黄、蓝、红、绿四种颜色。游戏先按一定的顺序亮出四种颜色的灯，你只要按正确的顺序按动方向键即可过关。按键的同时伴有音乐，临场感很强。

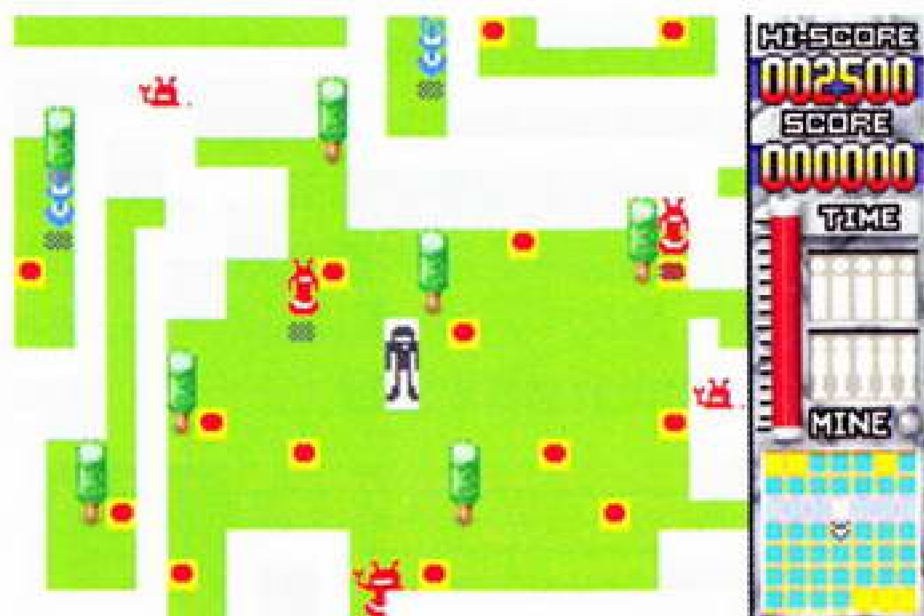


2、Android 2 Advance



作者：Mike Hawkins 软件大小：144kb 游戏类型：益智

下载地址：http://www.gbadev.org/download.php?section=demos&filename=A2A-Final.zip



游戏简介：一个走迷宫的游戏。画面虽然简陋，但乐趣无穷！操作黑色小人，越过重重障碍，到达迷宫的终点。途中要消灭红色和蓝色敌人，还要绕过红色地雷。按A键可射出闪电击倒敌人。游戏操作感一般，B键充当了START键“开始”、“暂停”的作用，让人觉得别扭。

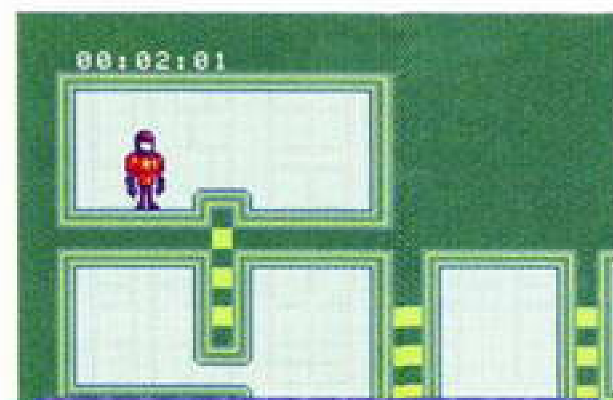
3、Megatroid

作者：Werner Mendizabal 软件大小：268kb 游戏类型：动作



下载地址：http://www.gbadev.org/download.php?section=demos&filename=Megatroid.zip

游戏简介：一看名称就知道是一款仿《银河战士》的游戏，看来作者是银河“饭斯”。作者的编程水平很高，游戏开头有一段清晰的语音，着实吓了小超一跳。游戏目的是操作战士



完成任务，场景比较单一。按A键跳跃，B键发射子弹，方向键的下可以下蹲。

4、Nebulus – Final



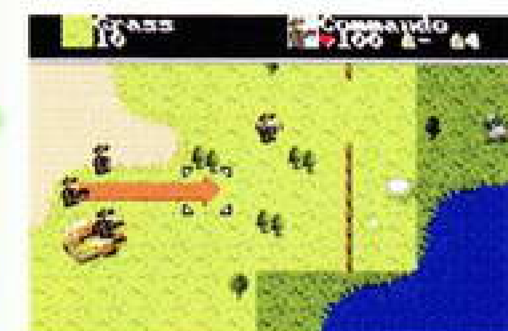
作者：Foxy 游戏大小：294kb 游戏类型：动作

下载地址：http://www.gbadev.org/download.php?section=demos&filename=nebulus-Final.zip

游戏简介：游戏创意不错，只是主角太丑，青蛙一般，应该是叫Nebulus的动物吧？游戏中要操作Nebulus躲避重重攻击，到达塔的最上层。游戏巧妙运用了GBA的卷轴效果，塔的旋转很自然。游戏开头的音乐也很有气势。按A键Nebulus会发射炮弹攻击敌人。



5、Convert Specialists



作者：Sean Norman 游戏大小：426kb 游戏类型：战略

下载地址：http://www.gbadev.org/download.php?section=demos&filename=covertspecsbin.zip



游戏简介：GBA同人游戏中为数不多的战略游戏，控制士兵向敌方发动攻击！游戏采用全菜单式操作，按A键选中士兵后，再按一次可以调出菜单，控制士兵移动或攻击。游戏速度很慢，关卡的loading时间竟要20秒。按键反应也不大灵敏，有时要按两三次才可以调出命令，刚开始让小超特紧张，以为自己的GBA坏了。

6、Endless Tower



作者：David Doucet 游戏大小：806kb 游戏类型：动作

下载地址：http://www.gbadev.org/download.php?section=demos&filename=endless_tower.zip

游戏简介：45度斜视角的动作游戏。游戏的主角是位老头，按A键可以发动魔法，B键则是挥剑攻击。当移动到NPC或者棺材附近时，屏幕会出现提示文字，此时按B键可以同NPC对话或者打开棺材。游戏还支持存储，也有背景音乐，应该说很不错了。



7、AGB_Hack version 1.1



作者：Donnie 游戏大小：151kb 游戏类型：MUD

下载地址：http://www.gbadev.org/download.php?section=demos&filename=AGB_Hack11.zip

游戏简介：汗，没想到GBA上还能做出这种游戏，够佩服作者的胆量！游戏的基本类型属MUD（泥巴）文字游戏，没什么场景，依靠



输入文字来进行游戏。游戏开始会询问玩家姓名，接下来就是输入预定的命令来游戏了！操作很繁复，按L键调出英文字母菜单，按B键输入字母。如果想玩的顺利的话，还需要记忆一堆的游戏命令！备受煎熬的5分钟后，小超终于得出"GBA上确实不适合做泥巴游戏"的结论。

8、Orn Demo



作者：Thomas Happ　游戏大小：971kb　游戏类型：动作

下载地址：http://www.gbadev.org/download.php?section=demos&filename=Orn.zip

游戏简介：画面很好的一个动作游戏，还是和《银河战士》挺相似。游戏中按A键跳跃、B键射击，手感不错。



9、Sopwith



作者：David Rorex　游戏大小：67kb　游戏类型：射击

下载地址：http://www.gbadev.org/download.php?section=demos&filename=sopwith.zip



游戏简介：让小超怎么说这款游戏好呢？全是线条……估计可以封GBA最简陋游戏之桂冠了（刚才那款MUD游戏根本没画面，不在评选之列，呵呵）！也难怪，这款游戏是从1984年的PC机上移植过来的，真是超级怀旧产品！游戏的目的是操作一架飞机打击敌方的坦克和大炮。方向键起飞，A键发射炮弹。

10、Wizards GBA

作者：David Rorex　游戏大小：1.10MB　游戏类型：动作

游戏简介：这是本次介绍游戏之中容量最大的一个，画面虽是FC的早期水平，但关卡很长，看得出作者很用心。游戏操作的绿色小魔法师有两种动作，一是魔法攻击（按A键），二是跳跃（按B键）。主角的跳跃很有意思，是翻空跳，整个人在空中转一个圈（杂技演员？活活）。另外吃钱币时"叮叮"的效果音也给人满足感，可惜没有背景音乐。

介绍了这么多同人游戏，相信肯定会有你敢兴趣的吧。茶余饭后玩玩，换换口味，你肯定会有不一样的感觉。



GBA软件大集合

文 小超 编 LIKY

转眼暑假已经到来，想必拿到这辑《掌机王SP》的时候，大家已经在家喝可乐了吧？不过GBA软件业却没有随着温度热起来，冷冷清清，甚至连旧软件的更新版本也很少推出。可能程序作者们都在养精蓄锐，等年末给大家惊喜吧。

GsmPlayer GBA上的音乐播放软件

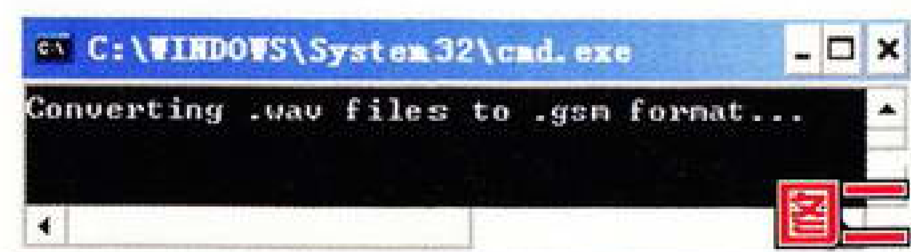
用GBA听音乐，以前首选国内YIFEI设计的GBalpha Walkman2.0。现在，GBalpha Walkman突然冒出一个非常厉害的竞争对手：GsmPlayer（PS：初听这个名字，小超还以为是GSM手机上的播放软件-_-）。GsmPlayer同样可以实现在GBA上播放音乐的功能。下载地址为：http://www.pineight.com/gba/gsm/。同GBalpha Walkman原理一样，GsmPlayer是将音乐文件转换为GBA可识别的ROM文件，通过拷贝进烧录卡，在GBA端实现音乐播放。GsmPlayer的播放音质非常不错，只是背景噪音大了一些。另外GsmPlayer转换出的音乐文件也很小，256M卡里面大概能放150分钟以上的音乐。最最重要的，GsmPlayer是完全免费的软件。

由于GsmPlayer只能转换WAV格式的音乐文件，而现在的歌曲以MP3格式居多。小超先简单介绍一下转换方法。工具方面推荐非常大众化的国产影音播放软件"超级解霸"，完全安装超级解霸后，在实用工具集里有"MP3格式转换器"。启动转换器（图一），无需设置，添



加MP3文件，再点击"压缩"，即可将MP3文件转成为WAV文件。WAV文件的容量很巨大，一个4MB左右的MP3文件，转成WAV格式后，容量会达38MB！硬盘小的朋友小心啦！

与GBalpha Walkman相比，GsmPlayer的使用异常简单。首先我们把转换好的WAV文件复制到GsmPlayer下的wavs目录中。GsmPlayer支持多首歌曲，你可以复制多个WAV音乐文件进去。注意，不支持中文文件名哦！然后双击Go.bat，启动批处理文件，转换开始（图二）！根据文件总容量的大小，转换的时间长短不一，耐心等待吧。转换完毕，目录下会出现一个叫gsm.gba的文件，这就是制作好的GBA音乐ROM！



在GBA上，GsmPlayer的界面（图三）可以用简陋来形容！不过还好，基本功能没有省略！方向键左右选择前一首歌、后一首歌，L和R键可以使歌曲后退或者快进。SELCET可以将GBA按键锁定，放在包里也不怕误按键了。按一次START可以暂停歌曲，再按一次可以继续播放歌曲。

说到用GBA听音乐，小超建议不要使用耳机，直接用GBA的喇叭。毕竟以GBA的解码能力，要达到好的音质是不可能的。近几天，小超临睡前都要用GBA听上一小段歌曲，挺惬意，活活。

GSM Player for GBA
by Damian Yerrick

Now playing
j2-txz.WAV.gsm

03 00:07



GBA上玩WINDOWS——WinS

WinS是一款在GBA上仿WINDOWS系统的软件。软件的操作方式和运行界面都与WINDOWS极为相似，甚至可以多任务运行！目前WinS仍处于初级开发阶段，最新的WinSdemo5只有俩功能：画图和一个数字益智游戏。按作者Francesco Napolitano的思路，WinS的发展方向是成为GBA上的开放操作系统：任何人都可以设计程序在WinS上运行，用户则可以根据需要在WinS上"安装"或者"卸载"软件。

想多了解WinS的朋友一定要访问其官方网站：http://www.gbawins.com,并在上面的论坛多多交流。

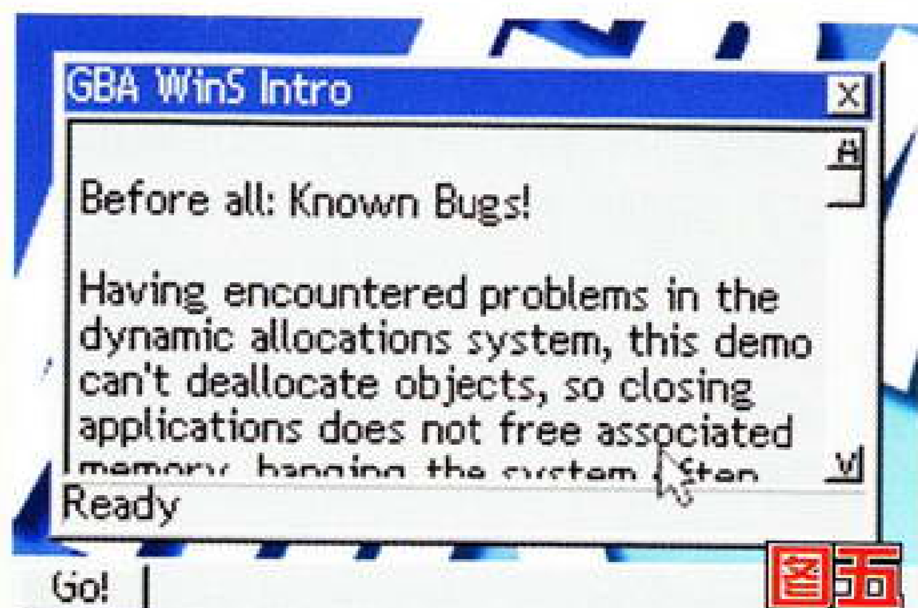
现在放出的WinSdemo5是一个GBA格式的ROM，拷贝到烧录卡，直接可以在GBA上运行。WinS的界面很干净，程序上面的鼠标箭头和下面的状态栏的确给人一种WINDOWS的感觉。



图四

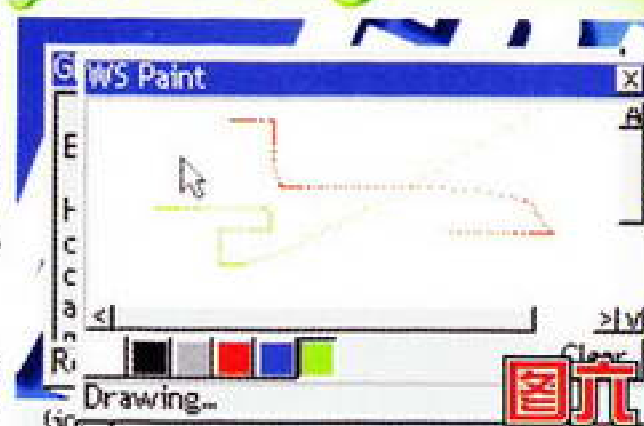
在GBA上，方向键相当于鼠标器，操作鼠标箭头上下、左右移动。A键相当于鼠标左键，起确定运行的作用。屏幕左下角的“GO”按钮，类似WINDOWS系统中的开始菜单，所有的程序都依靠它来运行。

我们将鼠标箭头移动到“GO”按钮，按A键确定，会弹出开始菜单，上面有三个项目“What's GBA WinS”、“WinS Paint”和“WinS Dominator”（图四）。鼠标箭头移动到的程序项目，会变成蓝色，这时按A键，能够运行该程序。



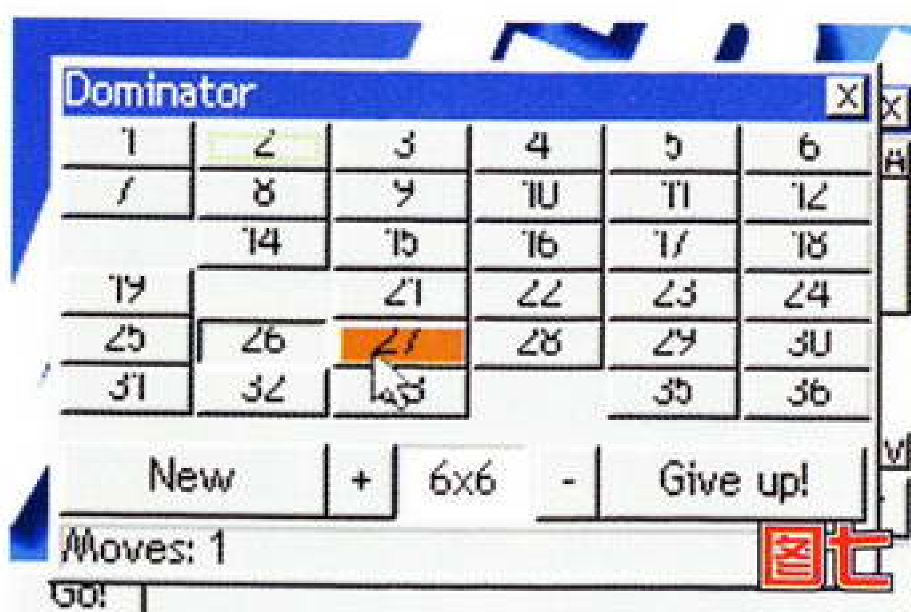
图五

“What's GBA WinS”（图五）看名字就知道是介绍WinS程序的。运行后，你会发觉这是个不折不扣的WINDOWS风格记事本，右边的滚动条、下面的状态栏，还有右上角的“X”，一切都太熟悉了！“WinS Paint”（图六）是一个画图板，用鼠标选择颜色，按住A键的同时移动鼠标箭头，就可以画图了。右下角的“Clear”可以清除画板上的图画。没有预制的图形，也不能调节线条的粗细，“WinS Paint”的功能实在弱的很。“WinS Dominator”（图七）是个数字益智游戏，规则类似扫雷，点击“New”开始新游戏，点击“Give up!”按钮放弃游戏。中间的“3×3”是游戏难度（即游戏中的数字是3行3列），按“+”、“-”按钮可以增加或者减小游戏难度。



图六

WinS的另一个特点是支持多任务操作，能同时运行这三个程序，并能自由切换。最令小超吃惊的是，WinS还会死机，瀑布汗。一次操作过程中，鼠标箭头移动到菜单就不能动了。真是完全继承了WINDOWS系列啊，包括优点和缺点！由于GBA方向键的缘故，个人愚见WinS并不适合GBA，如果移植到年底发售的NDS上，估计会有很大作为，毕竟那是触摸屏。



图七

GBA软件杂烩

GBA上FC模拟器PocketNES发布了最新的9.9k-b3版本，修正了读档时自动读取ROM的小BUG。相信大家和小超一样，等1.0等的心都凉了。希望经常关注http://www.pocketnes.org能带给我们惊喜。

Gbalpha的官方网站网址变更为：http://www.gbalpha.com/gbalpha/,现在网站上新添加了很多GBA电影卡用的电影和音乐资源，大家不要错过。

还有一件非常令人悲痛的事情，优秀的程序设计员、DREAMGBA的作者——李可文，于2004年7月1日因肝病不幸去世。可文兄的去世是中国模拟界的一大损失，让我们表示最为沉痛的哀悼！

自从E3以来，大家对PSP和NDS两大掌机的关注愈发多起来。希望，在玩到更高科技产品的同时，游戏的乐趣也能依旧。最后依然感谢GBMAD小组（http://www.GBMAD.com）和齐鲁在线（http://www.163.sd.cn）网友的大力支持！

汉化人chrono采访录



算术士：知道chrono这个名字完全是因为《银河战士 融合》，正是由于他对这部作品进行了汉化，才使得我结识了萨姆斯这个美丽的女英雄。作为汉化界为数不多的个人汉化者，他后来汉化的《瓦里奥世界》、《马里奥赛车》虽然汉化得不是很完全，但也都还不错。去年下半年他几乎在汉化界中失去了踪影，而今年年初又因为《银河战士 最初任务》再度为大家所瞩目。从他的主页上看，他行事一直颇为低调，不怎么做大张旗鼓的宣传，令我对他产生了一丝好奇。最近笔者联系上了chrono，提出了采访的请求，他很爽快地答应了，下面就是整理后的采访记录。

算术士： chrono你好，很高兴认识你。首先介绍一下你自己好吗？

chrono： 嗯，怎么一上来就要我交待家底啊，好像是在审讯犯罪嫌疑人。（笑）既然问了，还是稍微说一下吧。我二十岁左右，目前单身，去年刚刚走出象牙塔（高中还是高职、本科还是专科恕难奉告），学习成绩也就中等水平吧，因为游戏的原因对计算机比较感兴趣。毕业后找了一家地点在王府井的公司就职，不过可不是在北京市百货大楼里站柜台哦。（爆笑）如果有玩友去王府井逛街，没准与你擦肩而过的某个人就是我呢，呵呵。

算术士： 哦，有机会我一定去王府井看看。请问你是怎么加入到汉化的行列的呢？

chrono： 2002年初，国内由于《恶魔城 月轮》、《火焰之纹章 多拉基亚776》和《天地创造》汉化版的出现，汉化这个新名词开始逐渐在网络上流行起来。在五六月份的时候，由于快要毕业了，我正闲得无所事事，于是就成天泡在学校的机房里上网，收集ROM、玩汉化游戏之余，也顺便看了看一些网站上放的汉化资料。那时候的汉化资料是很少的，以为汉化是一个非常高深的东西，我刚开始完全是抱着玩的心态，但看了一些文章后还是想自己动手试试。

当时GBA模拟器还不很成熟，大部分汉化网站都在关注超任游戏的汉化，我记得我第一个研究的ROM是超任的《财宝猎人G》，花了一个多星期的时间，走了不少弯路，最后还真有一点研究成果，成功地汉化了游戏开始时的第一句话，（汗）对我是一个极大的鼓舞。但《财宝猎人G》的字库太小，只有六七百字，凭我当时的能力还无法汉化，另外翻译也是个大问题。



有了这点经验后，我把目光转向了其他游戏，最后锁定了《前线任务》，它应该算是我的第一个汉化工程。再后来到八九月份时《前线任务》因为翻译的原因停滞了很长时间，我又顺便研究了一下GBA游戏的格式，也尝试了几个ROM，但都没有采取实际行动，毕竟汉化者都是为了自己的兴趣而工作。直到十月底的一天我遇到了《银河战士 融合》，才正式涉足GBA汉化，再以后的事情相信大家都比较熟悉了。

算术士： 算下来你的汉化作品也不少了，而且基本上都是你一个人独立完成的，很令人佩服啊。可以对你自己的汉化作品做一下自我评价吗？

chrono： 这不是让我王婆卖瓜吗（笑）？恭敬不如从命，那我就开展批评与自我批评吧。

《银河战士 融合》： 这是我第一款完整的汉化作品，很有纪念意义，汉化版也可以说在相当程度上在我国推广了《银河战士》，这是我最自豪的事情。汉化的全部过程用了二十多天的时间，1.00版出现于2002年11月底，游戏中的所有对话均完全汉化，然后在2003年1月1





日又放出了1.01final版，对1.00版的部分字体和对话做了小小的修整。虽然它对我的意义很大，但对于这款作品我还是有很多不满意的，由于当时对“《银河战士》系列”完全不了解，不少对话翻译的不是很贴切，像“银河联邦HQ”应该翻译为“银河联邦总部”等等，毕竟是初次作品，出错在所难免。虽然本作还有很多可以改进的余地，当时已经放出大话是“final”版，碍于面子，(笑)同时也无心无力再继续改进了。

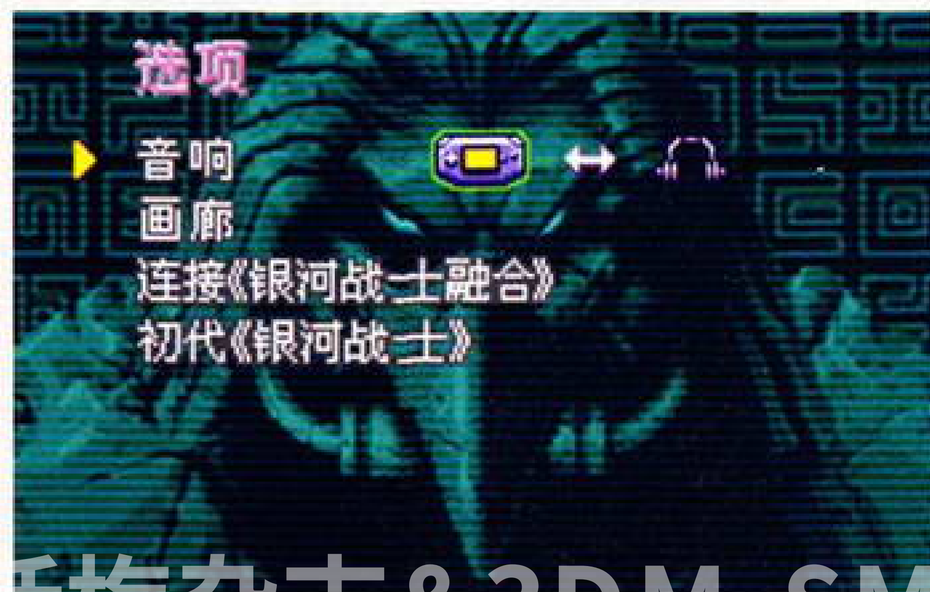
《瓦里奥世界》： 目前版本是“完整版”，对关卡名、少量剧情文字都做了汉化，只有卡拉OK模式没有进行汉化。其实它的出现是源于对“《马里奥A》系列”的研究。在《银河战士 融合》之后我就开始偏重于对GBA游戏的研究了，先瞄上的是“《马里奥A》系列”，从《A1》到《A3》我都研究过，但技术难度都比较大，而《瓦里奥世界》是我十分喜欢的游戏（我玩的GBA



处女游戏），恰好其格式又比较简单，于是就着手做了，由于文字量很少，实际用的时间与《银河战士 融合》差不多。我在做到一半时发现低估了这款游戏，有的地方不能用简单的ROM HACK实现，万般无奈，为了实现完美汉化我不得不硬着头皮学习反汇编。也许是我的运气好吧，碰上了死耗子，ASM破解没有遇到大难题，奉献给大家的还算是一个比较完美的作品，不过对卡拉OK没有汉化始终是耿耿于怀。

《马里奥赛车》： 目前版本是0.1，(汗)这个纯粹是无聊之举。以前我都是用模拟器的，后来买了GBA，玩《马里奥赛车》很入迷，汉化的“职业惯性”让我下意识地看了一下游戏ROM，发现里面有很多图片格式的文字，于是就顺便做了下汉化，没有太认真地去做，完全是自娱自乐。如果玩友细心的话会发现在某个模式里有两个完全一样的菜单选项，那就是我漫不经心的证据了。另外依据本作我还写了一篇汉化文章，登在了《掌机王》第四辑上，老读者也许还有印象吧。对于这个游戏没有进一步汉化的打算。

《银河战士 最初任务》(LIKY注：本刊译名为“银河战士 零点任务”)：目前版本是1.01，把文字、菜单和部分图片做了汉化。关于它的汉化过程，我在《掌机王》第八辑上的汉化手记里已经写得很详细了，在此也就不浪费版面了。自《马里奥赛车》之后，我有近一年没有接触汉化，知识几乎都忘光了，再度开展工作时真是很费了番力气，全要从头开始。由于我平常只有周末才有较多的空闲时间，加上是借用别人的电脑，所以1.00版完全是赶工的作品，做得十分潦草。后来到今年五一节长假的时候，我又开始对它进行仔细研究，把1.00版的一些小缺点纠正了，然后又再次反汇编进行图片汉化，两天的脑力劳动后才发现压缩算法是和《瓦里奥世界》一模一样的。(汗) 1.01版除了字体略小不是很美观外我认为已经很完美了，自我感觉比《银河战士 融合》做得要好。



除了以上的三个半GBA汉化作品，我还汉化了两部超任游戏：《超级银河战士》0.8版和《前线任务》0.99版，由于诸多因素的影响都不是很完善，感兴趣的玩友可以去我的主页上看看。顺便一提，主页上还有我自己写的关于《银河战士》的介绍文章（GBA电子书）。

算术士： 我注意到一个有趣的现象：你放出的两个GBA汉化版《银河战士》版本号都是1.01，有什么特殊意义吗？

chrono： 哟，没想到你还观察得真仔细，我都没太注意呢。仔细想想好像没什么特别的含义，可能要让你失望了。我比较追求完美，如果对汉化作品感到比较满意就会命名为1.00版，有点100%、PERFECT的意思，而《瓦里奥世界》和《马里奥赛车》我个人感觉不是很好，所以就没有用数字来命名。1.01嘛，则是在完美的基础上再度提升品质而来的了。版本号只增长0.01是因为我这个人很欣赏WINAMP和MYSQL升级时踏踏实实的做法，一点一点地进行改进，“做人要厚道”。（笑）

算术士： 你在汉化《银河战士 融合》的时候说在里面隐藏了一个小秘密，但我玩了很多次也没有发现，能不能在这里透露一下？

chrono： 汗，这个嘛……回答起来有点棘手啊（笑），其实那个也算不上是个秘密啦。在《融合》的汉化过程中，我在导出的文本里发现了一段在正常流程中从未看到的对话，可能是隐藏剧情吧。当时年轻气盛，不免有点炫耀的心理，就顺手在原对话后面加了一点自己的文字，透露了我的真实个人信息。现在距《银河战士 融合》的发售已经快两年了，大家也可能都知道那个BUG了吧，只要打败BOSS“噩梦”后不取扩散导弹到达指令室，就能看到那个“秘密”。不过要看到这段隐藏对话是非常困难的，相信用GBA实现的可能性是0.000%，我当时为了测试这一段也费了不少力气，好像到现在还是没有多少人看到哦，呵呵。不过话也不能说绝，在这里拜托各位《银河战士》达人，如果看到了也不要在网上散布啊，先谢过了。

算术士： 呵呵，这么注重个人隐私啊。不过接下来我还是要问一些比较私人的问题，满足一下我们的好奇心。能说一下你的网名chrono的来历吗？是不是来源于PS上的《chrono cross》？

chrono： 猜对了一半。我的网名的确与《chrono cross》有关，但不是来源于它，而

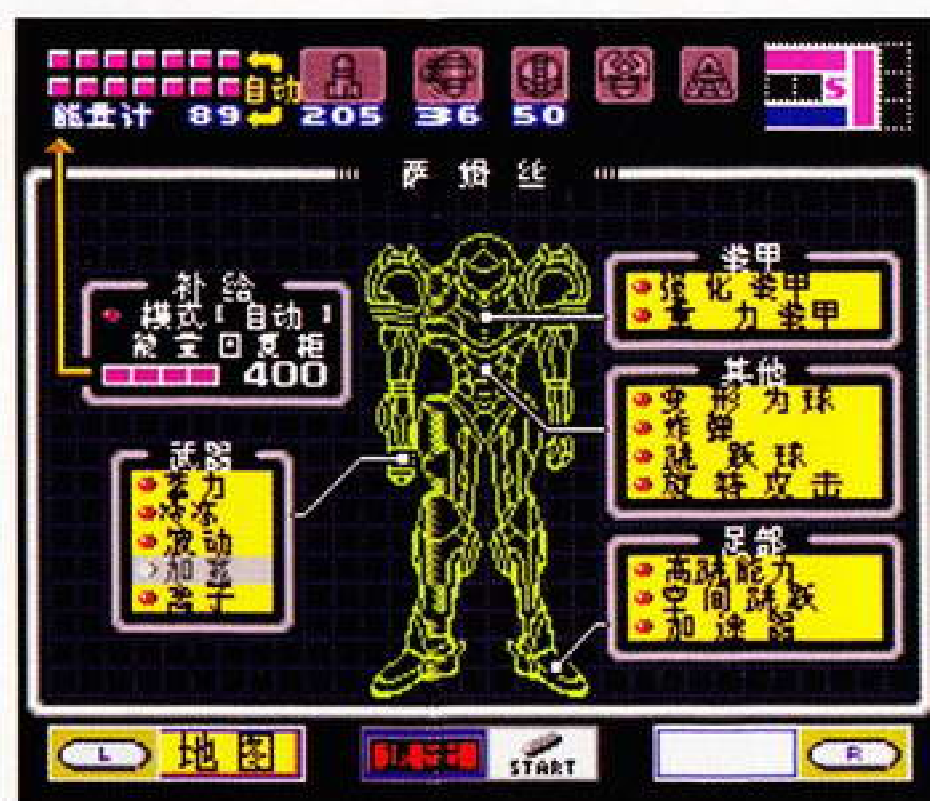


▲这就是1995年的梦幻RPG《CHRONO TRIGGER》。

是它的前作——超任上三巨头（坂口博信、崛井雄二、鸟山明）合作的梦幻RPG《chrono trigger》。那是在1998年寒假时玩的，这部游戏对我的影响非常之大，里面的很多细节我到现在还记得清清楚楚。后来接触因特网后就一直以男主角的名字chrono作为自己的ID了。至于PS上的《chrono cross》，因为没有了崛井雄二和鸟山明的参与就没有玩，呵呵，是不是有些固执呢。

算术士： 汗，好像有那么一点啊。你平常都有些什么爱好呢？最喜欢什么游戏？

chrono： 和大多数玩友一样，我也是ACG三栖人。游戏主机有FC、SFC、PS、DC（这里不得不感谢我的父母，他们对我玩游戏是相当宽容的），工作后又买了GBA和NGC。虽然现在也算是进入了次世代，但我一直以为超任是游戏业最辉煌的时期，那上面有太多太多的经典值得我们一遍遍地回味。最欣赏的游戏厂商是任天堂，比较喜欢的游戏有《勇者斗恶龙》、《火焰之纹章》、《塞尔达传说》，由于汉化的原



▲chrono汉化的SFC《超级银河战士》。

因又疯狂喜欢上了《银河战士》，并认为超任上的《超级银河战士》和N64上的《塞尔达传说 时之笛》是两款"神作"。动画和漫画以前是非常热衷的，但近来随着年龄的增长和工作的压力兴趣有所减弱，追不上潮流了，动画里最爱的是《新世纪福音战士》，漫画则是《乔乔的奇妙冒险》。

算术士： 说到《乔乔的奇妙冒险》，你还真是很迷呢，从你主页的名字上就能看出来（chrono的奇妙冒险），我也是JOJO迷，能交流一下吗？

chrono： 正好搔到了我的痒处，那我就随便说说了。我在中学时就听说过《乔乔的奇妙冒险》，但听名字总感觉像是少女漫画，所以一直没看。后来同学拿了几本来学校看，我随便翻了一下，记得是米斯达、布差拉迪对The Great Dead&Beach Boy那部分。刚开始看时对那黑乎乎的超硬派画风真是挺不适应的，特别是人物的鼻子上都有奇怪的阴影，但独特的替身能力和紧张的战斗气氛像磁铁一样吸住



了我，Sticky Fingers的拉链能力太绝了，随后逐渐就成为了忠实的JOJO FAN。后来陆续补齐了第三、四部，里面的各种替身能力真是匪夷所思，最喜欢里面的Killer Queen。第五部结束时曾经有谣传JOJO要彻底完结，为此还郁闷了好一阵子。新千年里看完了第六部，但对这一部不是太满意，人物塑造是不是很好，很多情节也较为牵强，没有完全展开，而最后的结局实在是太草率了。最近荒木又出了新作品《Steel Ball Run》（钢弹走路？汗），画风还是那么另类、豪华、诡秘。虽然名称不再有JOJO，但大家习惯上都称之为第七部，而且里面也出现了迪奥，替身能力也逐渐揭开面纱，JOJO迷们一定要看啊。

算术士：（嘀咕：宣传起JOJO来了……）我们把话题转回来吧，最近"小神游"在我国正









▲▶《瓦里奥世界》的官方中文版——《瓦力欧寻宝记》。

式上市，出现了真正意义的官方中文版GBA游戏，你对此有何看法？

chrono： 在GBA发售的三年之间，虽然通过民间力量的努力，我们也玩到了中文化的游戏，但那毕竟是私人行为，难登大雅之堂。而今天我们中国的玩家终于能够玩到真正意义的官方中文版游戏，中国玩家终于得到了应有的重视，这一天我们等得实在是太久了，绝对是身为GAME FANS的一大幸事。第一批中文版游戏中有我曾经做过汉化的《瓦里奥世界》（中文版名《瓦力欧寻宝记》），看来任天堂也是很有眼光的啊，对我来说也是一种特殊的荣幸，可谓"英雄所见略同"。（笑）我特意看了一下《瓦力欧寻宝记》，由于是官方的原因，文字看起来很舒服，很多图片也都做了汉化，比我凭个人力量作的汉化当然是好了很多。期待神游公司能够继续努力，造福我们这些玩友，希望下一批中文版游戏中会有《马力欧卡丁车》和《银河战士》。

算术士： 请谈一下对现在汉化界的看法。

chrono： 2002年是汉化界的兴起、高涨期，网络上出现了非常多的汉化小组和个人，掀起了绵延至今的汉化热潮；2003年是汉化界的繁荣期，各汉化组织和个人都十分活跃，同时也涌现了大量的汉化精品；今年的汉化界可以说是进入了平稳期，经过了一年多的风雨，当初

很多名噪一时的名字都消失了，汉化者和玩家也都不再有当初的狂热，个人汉化者基本上绝迹，汉化小组成为了汉化的主力军。随着“小神游”和官方中文版的出现，民间汉化目前正处在一个比较尴尬的地位，只要任天堂公司不明令禁止，相信还会存在很长一段时间，但只会作为官方中文版的补充，毕竟“名不正言不顺”。

目前制约各汉化组织的主要因素还是“翻译”这个老大难，很多汉化工程都是因为缺乏翻译而停工，像施老大的《ZOE 2173》，2002年开工，直到今年年中才完工，另外一个正面的例子是熊组的《鬼武者战略版》，用时不到一个月，主要得益于他们有很强的翻译队伍。在如今，汉化已经不是凭一个编程高手就能解决的技术问题了，而是一个综合技术、美工、翻译等各方面的系统工程，团队的集体力量是决定汉化质量的关键。我感觉现在很多汉化小组都认识到了这一点，工作得非常有效率。

还要说的是，汉化完全是游戏爱好者的个人行为，请广大玩家不要对汉化者们作太多的苛求。无论汉化作品是好是坏，是坚持做完还是半途而废，是迎难而上还是激流勇退，这都是他们自己事情，他们没有向玩家索要任何报酬，请尊重他们的选择。汉化者没有义务非要汉化某个游戏，玩家也没有权利要求汉化者汉化某个游戏，汉化者所做的一切仅仅是出于对游戏最真挚的喜爱，希望玩家们能够理解。

算术士： 问一个比较难回答的问题，《银河战士 融合》是你作的汉化，所以年初时的《银河战士 零点任务》大家很自然认为也应该是由你汉化。但另一位网友与你发生了“撞车”，出现了同一游戏的两个不同汉化版，能就此说一下吗？（可以选择保持沉默哦，笑）

chrono： 没什么不好回答的。（同笑）自从去年毕业后我一直没有余钱买自己的电脑，自然也很少上网，所以在完成《马里奥赛车》和《超级银河战士》后就不得不淡出汉化界了。但这仅仅是淡出，不是退出，我的主页也偶尔进行着更新，有网友留言我也积极地回复。今年初《银河战士 最初任务》出现，本着对“《银河战士》系列”的满腔热情，就决定要进行汉化。研究工作进行得差不多时上网更新主页，才得到消息另一位汉化者也展开了汉化。“撞车”是汉化界经常发生的事情，也曾经有人认为自己就应该对某游戏有天然的汉化权，但我对此不敢苟同。我认为汉化完全是个人的兴趣所至，



汉化哪款游戏、怎么汉化完全是自己的事情，不应该受外界的干扰，“撞车”是否发生与我的汉化工作没有太大关系，我绝对无权指责他人停止汉化。不过心里还是憋了一股气，抢先放出了汉化版，但质量上就比较差了。（笑）后来那位汉化者在第二天也放出了他的汉化版，随后又很快出了修正版，我还是很佩服他的，字体做得比我好看多了，而且他的反汇编功力也很强。不过以一个《银河战士》迷的身分来看，他的汉化版翻译不是很好，有些地方译的有点词不达意，我想如果我们合作可能会做得更好些。

算术士： 采访也差不多该结束了，再问最后一个问题：你今后有什么打算？还会继续汉化工作吗？

chrono： 今后的打算啊……不好说。现在参加了工作，深感时间的宝贵，感觉学生时代真是最美好的时光啊（现在还是学生的读者一定要好好珍惜，好好玩，更要好好学）。那时候时间充足，条件好，不需要为自己操太多心，也有足够的兴趣和精力；现在步入了社会，很多生活上的琐事扑面而来，分散了太多的时间和精力，而且必须为生计奔波，很难能有当时从事汉化的热情了，即使有热情，时间上也是不允许的，《银河战士 最初任务》的汉化就是个很好的例子，拖了两三个月，实在是无奈啊。不过要说的是，我绝对不会退出汉化的行列。前一阵网上某个论坛上评选最好的汉化作品，有不少网友都选择了《银河战士 融合》，令我相当感动，虽然我现在不能像以往那样积极从事汉化，但以后有机会一定会再度为广大玩友服务的。另外由于我比较崇尚个人英雄主义（RPG玩多了的后果，笑），总是自己一个人进行汉化，所以在汉化的选择上有较大的限制，不可能进行RPG、SLG等大的汉化工程，这一点还请大家原谅。

算术士： 最后感谢你接受我的采访，希望以后还能够看到你更多更好的汉化作品。

chrono： 不用客气。顺便我也做个广告：欢迎广大玩友光临我的主页http://chronoz.yeah.net，与我交流《JOJO》与《银河战士》。

西岛传说

——《口袋妖怪 火红·叶绿》改图故事





故事角色介绍

智：一个颇具培养小精灵天赋的训练师，最喜欢的小精灵是小水狗，今年12岁，生活在斯达镇。



茂：知名度比智高，经常和智展开明争暗斗的训练师，他的小精灵是妙娃种子，由于经不起名利的诱惑，最终没有抓住神秘的小精灵。

佳：智青梅竹马的伙伴，喜欢小精灵，她的小精灵是冥思兽，12岁，也生活在斯达镇。

勇：一位勇敢而且热爱小精灵的训练师，他的小精灵是伊布，生活在枫树市，与智、佳两人同伴而行。



本木船长：热心的船长，管理枫树港的船舶。

奥凯博士：权威的精灵博士，生活在森林市，经常作宠物的研究，名气很大。

梵木：邪恶组织W军团的头领，他的小精灵是狃拉、铁甲贝、索利柏。

松木：梵木的孪生弟弟，却不喜欢战斗和邪恶，偷偷从家里逃了出来，精通拆卸、组装电子设备及炸弹。

杰：W军团三精英之一，他的精灵是顽皮弹和雷电球。

本：W军团三精英之一，他的精灵是电击兽和臭臭花，在故事一开始就与智纠缠不休。

盖：W军团三精英之一，他的精灵是勇吉拉和胡地，在天空市负责侦查。

刚：小精灵饲育家，住在天空市，拥有的小精灵是核果球。

韦博斯：受爸爸是考古学家的影响，喜欢各种奇怪的文字。



故事梗概

故事发生在小精灵的世界一天，训练师智、佳同时收到了一封奇怪的信，信上说在西边的小岛上有一个神秘的洞穴，里面有着拥有神秘力量的小精灵，为了解开这个秘密，智与佳踏上了冒险的旅途……



▲新的冒险即将展开……

第一章 奇怪的信

这天，“叮叮叮”的铃声打破了斯达镇(Start Town)的宁静，一位邮差骑着自行车来到了路易小街上，这是一条窄窄、长长的街，我们的主角——智和佳这对好朋友就住在这里。

“信来了！”邮差叫喊着，智的妈妈走了出来，看了看信的地址，是对的，寄给的人是智，信封上面写着“The Westing Island start!”。智的妈妈拿着信走进了屋子，“小智，你的信。”

▲神秘的信件

“噢，谢谢。”智从床上跳下来走出房间，他的小水狗跟他一起跑了出来。“是什么东西？”智问道，“怎么我从来没有听说过？”

“我也不知道，你自己慢慢看。”

“是什么呢？”智狐疑的打开了信封，露出一张漂亮的信纸，上面写着：

亲爱的收信人：

当你们收到这封信的时候，你们就收到了一个重要的任务，请不要逃避，因为这关系到小精灵的命运！在最西边的大陆上，有一个具有神秘力量的小岛，小岛的最深处有一只具有神秘力量的小精灵，请去收服它吧！

祝好！

一位不能公开姓名的人

智还在犹豫，这时门铃响了，佳走了进来。

“啊，你收到信了吗？”佳问道。

“对啊。”

▲“什么，你也收到信了

“哪你想去吗？”

“可能吧。”智回答说。

“那我和你一起去吧！”

第二章 第一话 旅程开始！

征得妈妈同意后，智和佳就上路了，然而，他们不知道茂已经先行了一步……

“天气真好，不是吗？”佳心情愉快地说着。

“是啊，把小精灵放出来吧。”说着，智拿出了两个小精灵球，小水狗和达吉马跳了出来，蹦到了智的背上，佳也把她的毽子草和冥思兽放了出来，两个人在路上走着，突然，他们听见草丛里传来一阵骚动，然后就是两个男子的谈话声。智和佳透过树丛悄悄看去，只见他们穿着紫色的制服，上面写着大字的“W”！

“老大说西边的岛上，肯定有人会去，我们的任务算是完成了，快点回基地去吧。”

“那几个小子真的会去吗？”

▲“你们两个是谁？”

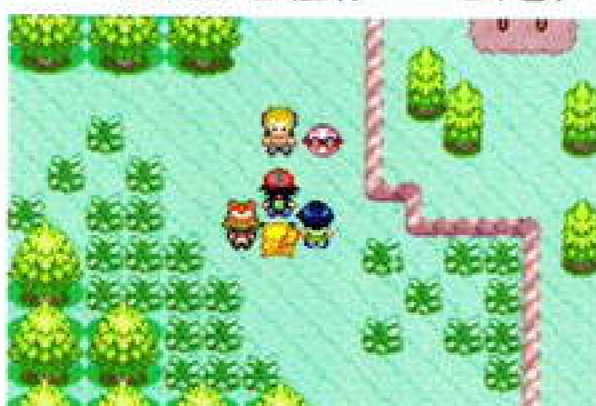
“当然了，你真罗嗦，快点走啦。”“好。”

“等一等！”智叫住了他们，“你们到底是什么人？”

“你，你，臭小子敢挡道，不要命啦？”一个男的说。

“就是，让我们来好好教训教训你！”另一个矮矮的男的说。

“去吧，蛋蛋！”“去吧，电击兽！”


▲“给我上！”

“我们也不能示弱，小水狗，达吉马，上！”

战斗开始了，智命令道：“小水狗，金石力量！对电击兽！””小水狗喷出一道棕色的泥巴，不偏不倚打中了电击兽，电击兽往后退了几步。“蛋蛋，麻痹粉！”矮矮的男人喊道，蛋蛋洒下了一些金黄色的粉，小水狗麻痹了！“达吉马，用头撞！对蛋蛋！”达吉马一头撞到了蛋蛋身上，这个时候，“轰！”蛋蛋使用了自爆，达吉马没有了HP，倒下了。智的脸上露出了一脸的忧虑的神色，真不知该怎么办。

而就在这时，在最西边的Westing小岛上，大地颤抖了一下……

第二章 第二话 小水狗的进化和日落市的日落塔！

智正快速地思索着对策，但对手的电击兽迎面撞了过来，佳的小精灵全部被另一个矮矮的男人给抓住了，这可怎么办呢？智只好命令小水狗跟电击兽硬撞，“砰！”小水狗昏倒在地上，“算了，回来吧小水狗，你快不行了！”小水狗摇了摇头，勉强地站起来，显出很痛苦的样子，这时，几道光线聚集在小水狗身上，接着，一道刺眼的光闪过，它的外形变得越来越大，小水狗居然进化成了水狗！

水狗怒视着电击兽，狂奔过去，用爪子狠狠地抓电击兽，电击兽没有了HP，昏倒在了地上。

"我赢了！"智高兴得大叫起来，水狗也开心地汪汪叫。

"这……这怎么可能？"

"都怪你！"高个子男子狠狠地敲了一下矮个子男人的头。

"你怎么能这样说我呢？"矮矮的男人嘟噜说道。

"小心我告诉老大，你就等着受处分吧。"

"我们还是快走吧。"矮矮的男人支支吾吾地说，很快这两个人就没了踪影。

智和佳继续飞快的赶路，智一边走，一边高兴地和水狗玩着，傍晚时分，他们见到了一个城市，他们惊喜地喊着，朝这座城市飞奔而去，并看到了城市的名字：太阳落下的城市——日落市（Sunset City）。


▲这就是新的城市了。

佳首先冲进了日落市，然而，这里的人们看上去像忧心忡忡的。

"他们都怎么了？"追上来的智问到。"不知道。"佳回答道，"但是我觉得肚子好饿啊。"佳说到，"我也是，我们去怪兽中心吧，那里有吃的。""好。"

说着，他们便走进了怪兽中心，"你们好，欢迎来到日落市的怪兽中心。"乔伊医生恭敬地说道，"乔伊小姐，我们想恢复小精灵的体力，再吃点东西。""可以，但是我们这里已经没有吃的了，真不好意思，哦，对了，你就是智吧，这里有你的一封信。"乔伊医生递给了智一封信。


▲美丽可人的护士小姐。

"什么？没有吃的了？为什么？"佳惊讶地问道，

"因为，因为……"

"快说啊！"佳急躁地问道。

"因为这里的塔。"

"塔？"

"是的，这里有一座著名的塔，叫日落塔，这座塔建在几百年前，这个城的居民都祭拜这个塔，一些和尚和道士守着这里，可是最近一个神秘的怪兽在塔里作怪，并且吃掉了很多人献祭的东西，还在晚上出来偷吃。"

"你见过它的样子吗？"佳好奇地问道。

"没有，因为它在夜深人静的夜晚出没。"

智已经打开了信封，又露出了一张一样的信纸，上面写着：

亲爱的智和佳：

当你们拿到这封信的时候，我想你们一定在日落市了吧，我是这样想的，对，是我，我就是上次写信给你们的人，还记得我吧？我想你们一定会去的，因为我知道你们是很喜欢小精灵的人，但是我不能和你们多说半个字了，最后告诉你们一句，在塔里的是一个很重要的小精灵，希望你们能够坚持到达最西边的小岛！

祝好！

一位不能透露姓名的人

智飞快地扫了一眼，说道："塔在哪里？"

"我带你们去吧。"乔伊医生坚决地说道。

三人一起走出去，智下意识地摸了摸口袋里的球，决定要抓住这个神秘的小精灵。在他心里，已经准备好了完成这个很神秘的任务和探险，尽管他不知道下一步将会干什么，但是他有勇气去面对！

第二章 第三话

神秘的日落塔里的小精灵！

智、佳和乔伊小姐一起走进了日落塔。

"你们来这里干什么？"一个和尚大声地问道。


▲出发去日落塔吧。

"我们……我们到这里来寻找神秘的小精灵。"智支支吾吾地回答。

另一个道士走过来说："光彦，让他们进去吧，也许他们能摆平这个大家伙。""不过你们要小心，很多日落市的小精灵训练师进去了，都没有活着出来，但是我希望你们能够成功！"

"知道了长老，跟我走吧，三位。"名叫光彦的和尚说着向里边走去，智等人跟着进去了。

"等一等！"道士从脖子上取下一个棕红色的石头，佩戴到了智的脖子上，"一定要加油啊，这是本寺制作的日落护符，相传带着这个护符的人就会得到好运，希望你带着它能够完成这个任务，祝你们好运！"

“谢谢你！”智说着，摸了摸胸前那块红色的特殊石头，心里又多了几分信心，“相信我们，一定能成功！”。

智、佳、乔伊三人和光彦一起上了2楼，“最近好像经常有人在日落市出没，听说是神秘组织。”光彦说到。

“那又是为什么呢？”佳问。

“不清楚，好像是因为日落塔的缘故吧。”和尚回答道。说着说着，他们就到达了第3楼，这里漆黑一片，什么都看不见，“这个古怪的塔到底有几层？”智问道，“这个我也不怎么清楚，但是根据各种古代文献记载，好像有4层。”和尚回答道。

“啊！”佳叫起来。

“怎么了？”



▲神秘的塔顶究竟有什么秘密呢？

“喇叭芽，闪光！”光彦放出了他的小精灵，周围都亮了，大家赶紧搜索周围，原来佳被一只阿柏蛇给缠住了，

“水狗，金石力量！”水狗喷出一道棕色的泥液，阿柏蛇应声倒地。

这里怎么会有阿柏蛇这种小精灵呢？智在心里暗暗地想着，当他们快要到达上一层的时候，从楼梯口传来了咆哮的声音！“那就是神秘小精灵的声音吧？”乔伊医生说道。“走，上去！”智喊着，他们顺着楼梯爬了上去，声音越来越近，塔的顶端露出了一丝曙光，越来越近，越来越亮……

终于，神秘精灵展现在大家的眼前！这只小精灵全身长着棕色的皮毛，背上有着白色的羽毛，四个小腿上面有铁圈绑着，头上长着三叉一般的标志，两腮红红的，正张大着嘴巴不住的咆哮着，“吼，吼，吼……”一阵接着一阵，智和佳惊讶得瞪着眼睛，张大着嘴巴，“这不就是……传说中的三神兽之一的……掌管冥火的……炎帝！”


▲炎帝

“我一定要收复它！用水系的精灵，去吧，水狗！”智恢复了神智，“用水枪！”

水狗一跃而起，从嘴里喷出蓝色的水柱，落在了炎帝身上，炎帝发怒了，“吼……”炎帝一个猛撞，撞倒了水狗，水狗落在地上，身子弹跳了两下。“水狗，振作起来！用愤怒！”水狗的眼睛变成了红色，又跳了起来，奋不顾身用爪子抓向炎帝，炎帝受伤倒在地上，痛苦的呻吟。

“去吧，精灵球！”智用力地抛出精灵球，球落在了靠近炎帝的地上，自动打开，放出一道红光，眼看炎帝要被收了进去，不料“咕咚，砰”，球却被炎帝用爪子给弹了回来。“精灵球，再来一个！”智继续投出了球，“咕隆，咕咚。”这次球动了两三下，居然停住了！“我抓住炎帝了！”智兴奋得大叫起来，佳也高兴的欢呼，乔伊医生和光彦和尚也地叫了起来。

下了楼梯，光彦说道：“智，今天的一次经历让我看到了你的实力，希望下次我们能够在见面！那块幸运石头就送给你了。不过你要相信，今天能抓到强大的炎帝，除了精灵的力量外，更多的是你和精灵的缘分！”

智：“谢谢你，希望下次还见面。”

智和佳又踏上了新的路途，他们又向西方岛屿靠近了一步，更重要的是，他们有了新的伙伴——炎帝。

与此同时，在秘密组织的内部——“这次怎么又失败了？”一个高高的男子坐在转椅上，一边摸着他的珍贵小精灵“纽拉”。

“老，老大，这次是那两个小家伙破坏了我们的计划。”一个男的说道，“老大，下次我们一定成功，请您放心。”

“那就好，下次可不能失败了，我们已经失去了一只了。”

“遵命，老大。”

高高的男子露出了白色的牙齿，发出一阵奸笑：“哈哈哈哈，哈哈哈……”纽拉的眼角闪烁着一丝光芒。

第三章 第一话

枫树市，恐怖的死尸城！

智和佳继续走在前往西岛屿的路上，两旁鸟语花香，大树参天，遮住了火辣辣的太阳。“我的冥思兽快要进化了，哈哈。”佳得意地说。

“那很好啊，不过比我的水狗进化要慢吧。”。

“你说，那群想要抓住炎帝的是什么人？”佳继续问道。

“可能是那群穿着‘W’制服的人吧，我在

报纸上看到过，他们的老大想要统治全世界的小精灵。”智不肯定地说着，“波，波！”一只波波发出了快乐的叫声，一边在天空翱翔着，从脚上蹬下一张纸条，纸条从空中掉了下来，“波，波！”波波欢叫着又飞走了，智接到了纸条，上面又是那个神秘人的信：

亲爱的智和佳：

又和你们通信了，我想我的邮差波波应该会在你们到达枫树市(Maple City)之前把信送到的吧，因为最近有一个名字叫做W军团的神秘组织，他们企图想侵略所有的土地和所有的小精灵，尤其是为首的老大梵木，更是嚣张，已经在枫树市杀掉了很多鸟类怪兽，还狂言称灾难还会继续。不过，有关方面已经出动，并且启动了保护措施。我希望你们能够尽快赶到那里，因为那里有一个非常重要的港口，一个朝西的港口，你们只要从那里做船才能去最西边的小岛，我希望你们能够调查这件事情，另外你的对手茂和港口的船长本木都已经失踪了一两天，下落不明。

祝好

一位不能透露姓名的人

“我们要加紧上路了。”智略有所思地说。

“枫树市死了好多鸟类怪兽？”佳疑惑地问。

“我不清楚，但是有一点我是知道的，我们的最大敌人就是W军团，他们企图控制最厉害的小精灵去做坏事，这样他们就可以为所欲为了。”智肯定的点了点头。

“那么茂和船长本木又是怎么回事？”

“也许他们要挟持这两个人，因为没有船，我们就不能到最西边的岛上了。所以我们要尽快到达枫树市，解救出他们。”

“好，我们上路吧！”两人追逐着夕阳，一口气冲下了大坡，“呼，应该快到了吧。”智猜道。

“根据地图应该快到了吧！可是怎么还没看见啊？”

“嘎！”一只大嘴雀跌跌撞撞地从树丛里跑了出来，它翅膀流着血，痛苦的叫着“嘎，嘎！”。


▲“又是你们两个坏蛋！”

佳奔上前去，拿出绷带给大嘴雀包扎好，大嘴雀摇摇晃晃地走进城市里，智和佳紧跟上去，刚刚进城，就看见告示板上写着：“枫树市（Maple City），火红色的城市。”但是板上面沾满了血！智警觉地抬起头，望着满地的死尸，有大嘴雀、比比鸟、云雀、麻雀，智真不知道该说什么好，“怎么会这样？”跟上来的佳问，“一定又是那个W军团，太可恶了！”智愤怒地跺了跺脚，“为什么，为什么会这样？”佳蹲下身子，把头深深地埋下来，晶莹的泪珠水顺着脸颊淌了下来，滴到了地上。

“哈哈，哈哈，你们两个臭小子，赶紧觉悟吧，你们是拯救不了他们的！”智抬起头一看，原来又是先前见过的那个高个子男人，胸前画着一个大大的W。“你到底是什么人？”智问。

“哈哈，问我吗？我是W军团的高级骨干，是梵木的得力助手，上次跟你战斗输了是因为太小瞧你了，今天不会了，来战斗吧！”

“哼，你可不要小瞧我了！去吧，水狗！”


▲“开打！”

“去吧，电击兽！这次可是经过强化的！”那个男人叫着，

“水狗，金石力量！”

“电击兽，十万伏特！”

水狗被电击给打晕了，但是在落地的那一瞬间，喷出了金石力量！电击兽一个踉跄，也跌倒在地上。

“可恶，那臭臭花上！”那个男人又放出了另一个小精灵。

“那你就输定了，上，达吉马！”

“臭臭花，睡眠粉！”臭臭花从花冠中喷出一些绿色的粉，但是达吉马灵巧地闪到一边，“达吉马！火苗，反击！！”达吉马喷出一些火焰，臭臭花的头着起火来了，像一只无头苍蝇，“臭臭，臭臭！”臭臭花绕着那个男人跑起来，

“臭臭花，回来吧！”男人拿起精灵球，把臭臭花收了起来。

“这次让给你了，下次还会来报仇的！”男人放出大麻燕，“飞天！”一眨眼就不见了踪影。

“你好，我是这里的居民，我叫勇。”一个看上去约11岁的少年看到这情形后走过来自我介绍。

“噢，你好，我叫智，她叫佳。”智说道。

“欢迎你们来到这个城市！”

第三章 第二话 神秘的失踪！

“你们是小精灵训练师吧！”小男孩勇问道。

“噢，对，我们要去一个小岛，完成一个任务，你能给我们带路吗？”

“太好了，我正想去那里呢！因为那个茂哥哥告诉我那里有强大的小精灵。”勇高兴地说着。

“你知道茂！他在哪里？”智非常惊讶。

“自我上次见过他，然后就没看见他了，听说他和本木船长都失踪了。”勇抓了抓头发。

“能带我去看看港口吗？”智问道。



▲而今的港口……

“当然可以，这个港口建立在大约200年以前，是为了方便与天空市(Sky City)增加贸易交流而建立的。”勇说着，“跟着我，一起来吧。”

这是一个不大的港口，河岸没有一艘船，风吹着两旁的青苔，几只小海鸥在天空中呼啸着，叫声听起来像“死掉，死掉！”“闭嘴！”勇大声地说着，捡起一块石头朝着海鸥扔去，“喳，唧唧！”海鸥吓了一条，扑打着翅膀飞走了，一座木质房子一直坚固的立在港口边。

“那是什么地方？”智眯着眼问勇。

“本木船长和他的助手住的地方，但是现在已经没人了……”勇叹了口气，继续说道，“记得以前这里是很热闹的，各种船只停靠在岸上，我和其他的小伙伴嬉戏打闹，可现在呢？荒突突的一片，大家都搬迁走了，只有一部分人留了下来，这里变成了一座废城！到底是为什么变成了这个样子？”勇用力地捶了捶自己的胸口。

“别难过，还有我们呢！”智走过去安慰他，“那天茂和本木船长是怎么失踪的？”

“嗯……他们先是被一群穿着印有W字母的衣服的首领抓去了，然后就往森林市(Forest City)去了。”

“W军团？森林市在哪里？”

“在不远的地方，大概要1个小时才能走到，他们肯定去那里，因为那里是W军团的总部，是一个很危险的地方，你们真的要去吗？如果你们要去，我愿意奉陪。”

“那是肯定的，我们必须去那里解救茂和本木船长。”智坚决地说。

“那好，我们出发吧！”

“出来吧，炎帝！”智放出了精灵球，炎帝跳了出来，“快上来吧！”勇，智和佳三人攀上了炎帝的背。

“孩子们等等……”

“？？？”

一个黑衣服高高的人从一间房间里走出来，“你们是要去森林市吗？”那个男人问道。“是啊，怎么了？叔叔？”“你们可要小心啊，森林市很危险，对了，刚刚在路上捡到一个一块绿色的石头，不知有什么用处，就送给你了吧。”说着，把石头丢了过去，“谢谢叔叔，那我们走了。”

“等等！”男人招了招手。

“还有什么事吗？”智转过头来。

“这里有只野生的鸭嘴火龙，帮帮我脱身啊，我没带小精灵！”男人指了指旁边。

“那好吧，去吧，达吉马！”智的达吉马放了出来，“头击！”达吉马一头撞了过去，但是没有什么效果。“火……”鸭嘴火龙从嘴巴里喷出一道火焰，达吉马晕倒在地。“那水狗上，水枪！”水狗喷出一道水，鸭嘴火龙被击倒在地上，

“好啦，那我就可以走啦，再见，叔叔！”智挥了挥手，骑着炎帝离开了。

“再见！一路走好！”男人挥了挥手，见智一行走远后，马上沉下了脸，心想，这个小子经验不够，而且不会计算精灵的相克属性，但是他和小精灵的友情是他的最大优势，如果他加入自己的军团一定会有所作为的，毕竟野生的鸭嘴火龙不是那么弱的……“



▲出发去森林

“鸭嘴”“铁甲贝，冰冻光线。”鸭嘴火龙动弹不得，倒在地上，男人露出一阵奸笑，哈哈，哈哈，哈哈，哈哈……

第四章 第一话 奥凯博士的研究所！

经过了一个多小时的路程，智、佳和勇终于来到了绿树成荫的城市——森林市。这是个美丽的地方，两边鸟语花香，微风吹来，大树不停的摇摆着，偶尔有几片树叶从树上轻轻的落下

来。

“我们终于到达森林市了。”智把炎帝放回了精灵球。


▲宏伟的研究所。

“是啊，我带你们去找奥凯博士吧。”勇伸了伸懒腰。

“好啊，是不是那个对精灵研究很着迷的奥凯博士吗？”佳迅速的翻着她的杂志。

“对，就是那个权威博士，我们走吧。”勇领着两人往一个大大的，绿色的砖瓦房里走了进去。

“咚咚咚……有人在吗？”勇敲了敲门。

“自己推门进来吧，门没有锁。”奥凯博士喊着。

“下午好，奥凯博士！”勇推开了门。

“啊，是勇啊，快请进，你的父母都还好吧。”奥凯博士停下了手中的活，

“他们都还不错，谢谢。”

“那就好，身后这两位，不用猜，都已经知道是来自斯达镇的智和佳，你们应该认识我吧。”奥凯博士友好地微笑着。“你怎么这么了解我们，难道你就是那个……”智非常疑惑。

“对，我就是那个不能透露姓名的人，你们应该都看过我的信。”奥凯博士笑嘻嘻的。

“那你为什么不说出你的姓名？”佳问道。

“说来话长……因为W军团总是在暗中监视我，当然我也知道他们的阴谋，就是要抓住那个神秘的小精灵——超梦，所以你们一定要赶在他们前面，不要让超梦落在敌人的手中啊。”


▲顺便学点精灵的知识吧。

“那为什么你要选择我们呢？”智还是不解。

“几百年前，三神兽和超梦由于人们的滥杀而逃到了斯达镇，而斯达镇是最纯净的城镇，那里有很厉害的训练师收服了它们。不过，由于一时的不小心，让三神兽都逃走了。”奥凯博士说着边摸了摸手上的杰尼龟。

“我知道了，但是我们……我怕我们不一定能收服它啊。”

“这个用不着担心，我相信你们是经得起考验的。”奥凯博士抬头看到了智的那块绿色的石头，“对了，那块石头……我可以看一下吗？”

“有什么特别吗？”智把石头递给了奥凯博士，

“这其实一块远古的化石，可以让我用复原机器复员这个小精灵吗？”

“当然。”智点了点头。

奥凯博士和智走到一个复杂的仪器前面，把化石放了进去，启动了开关……

第四章 第二话

小化石花的加入！

过了许久，奥凯博士完成了复原工作，把从化石中孵化出来的名叫小化石花的精灵交还给了智。

“这是什么东西啊？”智透过精灵球望去，露出了疑惑的神色。


▲化石里面藏着什么呢？

“这就是小化石花，远古的植物怪兽。”奥凯博士匆忙的寻找着资料，

“好啦，我们要去救人了，奥凯博士你就看我的吧！”智显得信心十足。

“好，那你们去吧，早去早回。”博士挥了挥手。

智，家和勇三人走出了研究所，天空中下起了朦朦细雨，“啊，下雨了，我们得赶快找到W军团的基地才是啊。”佳催促道。

经过一番地赶路，“基地就在那里，我们快点进去吧。”勇指了指一幢矮矮的房子，三人一起走了进去。

“欢迎你们，我们应该是第一次见面吧，我是W军团三干部之一，我的名字叫作杰，老大叫我在这里等你们来，没想到你们真的来了，太好了！我带你们去见老大。”刚刚推开门，一个高高瘦瘦的男子就讲起话来，说完，走进了一个秘密的小道，智、佳和勇连忙跟了进去。

经过了几个弯道，终于来到了最深处，“欢迎你们，来的路上辛苦了啊。”一个似曾相识的男子背对着智说道。

“你是那个大魔头，梵木？我好像见过你啊。”智努力回忆着。

“哈哈，你不记得我了吗？”梵木把身子转了过来。

“原来你……就是那个叔叔！”智十分惊讶。

“你现在才知道啊。不过还不算太晚，加入我们军团吧，上次我已经看出你的实力，加入我们团后我相信你可以当上副头领，你考虑一下吧。”梵木把手伸进裤袋。

“我——坚——决——不！”智愤怒地喊着。

“那我也没办法了，只能决斗吧，为了你的伙伴和南木船长！如果你赢了，我就把他们交还给你！”梵木摸到了精灵球。

“那去吧，达吉马！”达吉马刚一出来，就被冷冻住了，动弹不得。“什么？”智望着达吉马，突然发现了前方的铁甲贝！

“哼，训练师的发球速度应该达到5秒钟以内发出，但是你却用了10秒钟的时间，这样就慢了我一拍，要知道，这可是胜负的关键的一部分！”梵木奸笑道。



▲激烈的战斗。

“去吧，水狗，使用冲浪！”水狗的冲浪打中了铁甲贝，可是效果不怎么好，

“暴风雪！”铁甲贝从嘴里喷出一道长长的冰光线，速度很快，但是没有击中目标！

“水狗，完成任务，使用冲浪！”波浪再一次打中铁甲贝，铁甲贝突然倒下了！

“Go ahead, my magician!”梵木收回了铁甲贝，放出了索利柏。

“水狗，金石力量！”水狗喷出一道泥浆，打在了索利柏身上，

“念力！”索利柏狠狠地打中了水狗，水狗混乱了！

“坚持住！水狗，金石力量！”终于，索利柏被打倒在地。

“可恶，杰，去把茂和本木船长带上来。”梵木命令道，“我们W军团说话算话，人你带走吧。”

第四章 第三话 赶回枫树市！

智、佳、茂、勇和本木船长走进了奥凯博士的研究所。

“你们平安回来啦！”奥凯高兴地说。

“是啊，回来了。”智高兴地笑了起来。

“干得好，这是给你的奖励。”奥凯博士拿出一本小的册子，“小精灵图鉴，当你抓到一只小精灵，它就会记录下来，对你而言是很好的东西，好好珍惜吧。”奥凯博士递给了智。



▲这个精灵图鉴就奖励给你！

“谢谢。”智接过了图鉴。

“噢，对了，这里有一封电报，是给勇的。”奥凯从口袋里拿出一张纸，递给了勇，勇接了过去，看了起来。“什么？枫叶市的港口被W军团的人给占领了！”勇惊讶地说道。



▲商谈一下对策。

“那你们要快点回去了呀。”奥凯博士说。

“嗯，我们现在就走了，再见。”众人一起走出了研究所，踏上了通往枫树市的路。然而，茂却没有和他们同行，独自离开了……

第五章 第一话 友情的力量！

日落时分，智、佳、勇和本木船长拖着一身疲惫，抵达了枫树港。当他们到达时，却看见W军团的人都走了，港口泊着一艘大船。

“他们怎么不在，肯定有诡计。”智说道。

“不一定啊，说不定他们的计划没有成功，但是我们来了，只好逃走了呢！”勇自我得意地说。

“哈哈，你们错啦！”那个高个的男子，名字叫杰，站在了高高的甲板上喊着。

“你们到底想要怎么样？”智愤怒了。

“上次老大输给你了，所以叫我们来好好收拾你们几个臭小子，等死吧！”杰从甲板上跳了下来。

“就你？去吧，水狗！”智走到一旁，放出了水狗。

“上吧，雷电球！”杰也放出了小精灵。



▲3VS3的战斗。

“金石力量！”水狗喷出了一道长长的泥浆，可是没有打中对方。

“电光！”雷电球噼噼啪啪地响着，向水狗

撞了过去，水狗被撞倒在地上，又顽强地爬了起来！

“等一下你再来，去吧，达吉马！”智收起了水狗，让达吉马跳了出来，“达吉马，啃咬！”达吉马露出了锋利的牙齿，向雷电球咬去，雷电球从半空中掉了下来，倒在地上，没有了体力，这时候，达吉马变得异常凶猛……

“啊，达吉马要进化了。”本木船长说着，只见它身子越来越小，变成了一团球，达吉马进化成了高毛利！

“可恶的家伙，让你再尝尝厉害！”杰又放出了顽皮蛋，

“再次啃咬！”高毛利把顽皮蛋再一次摔在地上。

“我们又赢了！”高毛利和智抱在了一起。

“嘿嘿，你们不要高兴的太早，时间已经不多了，你们等死吧！”杰阴险的笑道。

“什么，你不是输了吗？”智问道。



▲“你们就等着尝炸弹的滋味吧！”

“因为我在这里放下了定时炸弹，只要再过十分钟，短短的十分钟，这里就会化为灰烬，哈哈！”杰笑得更猖狂了，说完，他跳上了甲板，“各位后会有期啊！”杰挥了挥手，“忘了告诉你们一件事，炸弹在小屋子里，哈哈！”

“等一等，你给我站住！”智想追上去，可是船已经走了，“算了，智、佳、勇，你们三个趁现在快点离开枫树港，你们是未来的希望啊。”本木船长说。

“那船长你呢，为什么不走？”佳问。

“你们用不着管我，我出生在这里，我对这里有无以伦比的感情，所以我是不会走的！”本木船长坚决地说，

“那你不走，我们也不走！”智也坚定地说。

时间一分一秒地过去，该怎么办呢……

第五章 第二话 是敌是友？

时间一分一秒地从身边溜走，但是大家还是没有想出解决的办法。

“这下子我们完了，时间越来越少了，我们完了。”勇蹲下身子，绝望地嘀咕着。

“是啊，我们又没有高手来帮我们解决问题。”佳也绝望了。

“你们两个，不可以！”智喊道，“我们还有时间，我们不能放弃，因为我们要想办法保护船厂！”智激动地说着，把蹲在地上的勇拎了起来。



▲“我来帮助你们。”

“说得好！我同意你的观点！”远处走来了一位男子，高高的个子。

“你又是谁？”智问道。

“我吗？”这个男子的相貌有点像W军团的老大梵木。

“对，就是你，你和梵木是什么关系？”智已经看了出来。

“梵木？梵木是谁？我不知道，我是松木，一个精通电脑和炸弹的专家，哈哈。”

“那你能帮助我们拆除这个炸弹吗？”本木船长问道。

“我试试吧。”松木拿出了工具箱，熟练的打开了炸弹的外壳，露出了两根线，一根红颜色的，另一根蓝颜色的，“这根蓝的，有百分之八十的可能剪断成功，而那根红的，有百分之二十的可能，你们选一根吧，但如果选错了，后果你们应该知道。”松木说着。



▲“您自己要小心！”

智瞄了瞄第一根，又瞄了瞄第二根，视线在模糊，但感觉上似乎第二根在闪光。

“我们选第二根！”智果断地说。

“好！“松木拿起了钳子……

第五章 第三话 再见，枫树港！

智顶着压力催促道，“加油，快点。”松木屏住呼吸，拿起手中的钳子，“咔嚓！”一刹那间，所有的活动都停止了，时间仿佛凝固了，又过了十秒钟，还是没听见爆炸声，“成功了！”智首先欢叫起来，勇、佳和本木船长都走了过来，他们的脸上也带着笑容、

“太好了，智，你可真棒！”佳欢呼雀跃，

“可是现在我们没有船，追不上W军团的人，他们在天空市为非作歹可就不好了，我们也没办法呀。”勇焦虑地说。

“这点你们不用操心，我的朋友家有一艘小木船，但只能坐下 3 个人。”


▲接下来去哪里呢。

“松木，你和我们一起去吗？”智问道。

“这，我可能不行吧，最近我有一件事，办完了会去天空市找你的，我们下次再见吧！”松木说着，走出了船厂离开了。

“好，我们下次再见！”

“剩下我们几个了，我们也要出发了吧！”勇叹了口气。

“对，不过你们到了天空市要小心谨慎一点，因为那里到处都是W军团的爪牙，特别是盖，他是W军团的三干部之一，十分狠毒。”本木船长忧心忡忡。

“那我们在那里可以遇见好的训练师吗？”智问。

“这，让我想想，哦，对了，有一个小精灵饲育家名字叫刚，很正直，你们可以去找他帮你们的忙。”


▲“再见，祝你们好运。”

“那好，我们就准备上路了！”

“祝你们一路好运！”本木船长挥了挥手。

“谢谢！”智也挥了挥手，走上了小船。

就这样，三人又在一起前往天空市。

第六章 第一话 飘着云朵的天空市！


▲飘着云朵的天空市。

智，佳和勇坐着小木船来到了纯洁的城市：天空市。

“啊，空气可真好！”

“是啊，天也非常蓝。”佳说。

“我们可没时间耽误了，需要快点在这里快点找到小精灵饲育家——刚才行，如果被W军团的人发现了，我们就很难在这里呆下去了。”智一脸的严肃。

“我同意，但是我们不知道刚的住址啊。”勇说道。

“那没关系，我们可以问这里的居民。”

“好，那我们就这样说定了，勇，你找那条小巷，我找这条大街，佳，你去那边找。”智指挥着大家。

“好，那我们分头行动。”勇走进了小巷。

这时，在一个拐角的小道里，一个男子正在使用无线电对讲机，“喂，老大，我是山木，我现在发现那几个小鬼正在找那个刚，我们是不是把他们抓起来？”


▲“你们怎么纠缠不休啊！”

“好吧，就这样，我等会儿会亲自来，你再等等。”对话机里传出了一个男子的声音。

“是，老大，我明白了。”那男子挂断了话机。

另一边——你找到了吗？”智走过来问勇。

“还是没有，城市太大太难找了。”

“我打听到了。”佳上气不接下气地跑过来。

“太好了，在哪里？”智高兴得问道，

“在在那条小巷里，我们一起去。”佳领着他们走进了一条小路。

“站住。”那个小道里的男子走了过来。

“你们又来纠缠什么？”智很气愤。

“哼哼，我是来阻止你们的。”那男子阴险的回答道。

“那是绝对不可能的，去吧，水狗！”

“那你也试试看啊！去吧，月牙怪！”男子放出了超能力怪兽。

“水狗！金石力量！”敌人并不强，不一会儿水狗就把月牙怪打倒在地上。

“可恶的家伙，你们别走，我马上回来。”说着，没了影子。

“你们好，我是刚。”一个棕色的头发的男孩出现在大家面前。

“你好，我是智，她是佳，他是勇。”智说道。

“早就听说过你们几个，大闹W军团，真是勇敢啊。”

“谢谢夸奖，我们想……”话说到一半，一个男子带着那个被打败的人回来了。

“你，你们，怎么又回来了？”智说着

“盖老大，就是那几个小鬼。”男子说着。

“原来是几个乳臭未干的小子，让我来好好教训你们！”盖奸笑着说。

第六章 第二话 水狗王的出现！

盖放出了他的小精灵，勇吉拉！


▲"这家伙不好对付，大家小心。"

"那就你去吧，小化石花！"智也使用出他的新精灵。

"勇吉拉，幻想光线！"盖命令道，勇吉拉从头上放出一道紫色的光线，打中小化石花，小化石花立即倒在了地上。

"怎么会呢？回来吧，小化石花，去吧，炎帝，啃咬！"炎帝露出锋利的牙齿，向勇吉拉咬去，勇吉拉倒在了地上，

"哈，原来是那只我们不要了的炎帝，我们有了比他厉害的水君，还要这个干吗，哈哈！"盖仿佛瞧不起。

"那你就估计错了！"智反驳道。

"去吧，我的希望，胡地！"盖又放出了他的超能系小精灵。

"啃咬！"智命令炎帝，但是炎帝没有咬到胡地。

"冥想！"胡地冥想了一次！

"再次啃咬！"可是炎帝还是没有咬到。

"胡地！冰冻拳！"胡地的拳头变成了冰一般，往炎帝打去，炎帝惨叫一声，倒地了。

"可恶，那换你了，水狗！"智派出了他的最爱。

"金石力量！"水狗喷出了泥浆，打中了胡地。

"雷电拳！"胡地的拳头又劈劈啪啪地响着，向水狗用力地打去，水狗侧身一闪，胡地没有打中，"水狗！水流！"水狗喷出一道长长的水流，不偏不倚的打中了胡地，"胡地，念力！"胡地发出长长的光波，打中了水狗，水狗已经有点吃不消了，趴倒在地上。"水狗，坚持住！"智命令道，水狗又再一次站了起来！

"难道还嫌不够吗？胡地，再一次念力！"胡地听到指令，又一次发出光波，可是这次打偏了！"水狗，这是我们最后的希望了！去吧，水流！"水狗跳起来，又从嘴巴里喷出一道水流，打中了胡地！胡地痛苦地在地上呻吟，"胡……"又叫了两下，不动了。"可恶，胡地，回来吧，我们走！回基地！"盖又放出了大嘴蝠，啪嗒一下飞走了。


▲终极进化了！

"啊，水狗，你怎么了？"智关切地问到，水狗露出了一幅难受的表情，突然，眼前一闪，水狗进化成了水狗王！"太好了！水狗终于进化成了水狗王了！"智高兴地一蹦三尺高，佳和勇也很高兴。

第六章 第三话 打入基地！

天已经黑了，智、佳和勇继续顺着小路走，来到了刚的家，门牌上写着："欢迎来到小精灵训练师刚的家，但是我现在不在，欢迎下次再来，谢谢！"

"现在这么关键的时候，怎么可以不在呢？气死我了！"勇气愤地说。

"勇，你最好不要太激动，我们可以问一下他的邻居。"智走到了另一家门口，"咚咚咚，有人在家里吗？"

"吱——"门打开了，露出了一个老人的脸，"这么晚了，有什么事情吗？"那个老太婆说。

"我，我想问一下刚到哪里去了？"

"刚？他好像被 W 军团的人抓走了！"

"什么？哦，那不打搅了，我们走了，晚安！"智挥手道别。

"真不知道他们在搞什么，切。"老太婆又关上了门。

"基地在哪里？"

"应该在岛的最南边，我们走吧。"大家一道往南边走去……


▲神秘的基地

"基地应该就在这里，我们进去救他出来吧。"勇指着一座钢铁做的屋子，走了进去。

"欢迎你们到这里来，梵木老大等你们好久了，还有那个刚，哈哈！"盖站在一旁。

"你……"智气愤地说不出话来。

"跟我走，老大要见你们，快点跟上！"说着，盖向一个通道走去。

"我们为什么要和你走？"佳问道，

"小妹妹，你也太傻了，你们不要解救出刚吗？那就快点过来啊，哈哈！"盖笑道。

"那我们跟他走吧。"智说着，紧跟了上去。

"嘿嘿，几个小鬼，我们可又见面了。"梵木冷冷地说。

"又是你，我们才不听你的呢，快点把刚放


▲“小心陷阱！”

了！”勇说道。

“要是我不愿意呢，你们想和我打吗？哼哼。”梵木还是冷冷的态度。

这时门响了，门被打开了，进来的人，居然是松木！“弟弟，你来啦，帮我解决这几个小子。”梵木说道。

“哥，我不能这样做，你快把他们放了，把刚也放了。”松木指了指智。

“弟弟，难道你连你哥哥的话都不听吗？快点过来，如果你不好好努力，就不能当上副统领，你知道吗？”梵木训斥着。

“可是，可是我不喜欢邪恶，我只喜欢和大家和平相处。”松木回答道。

“你……我不多说了，快点走开，从这里离开，盖，把他带下去。”梵木指挥着盖。

“统领，走吧！”盖逼着松木离开。

“我们下次联系！”松木说着，被带走了。

“哼哼，现在只有我们几个了，看我来收拾你们，哼哼。”梵木奸笑道。

第六章 第四话 地震的威力！


▲“梵木：我们又见面了！”

“去吧，水狗王！”智放出了他的小精灵。

“那就你吧，狃拉！”梵木也放出了他的小精灵——狃拉，全身黑色，有锋利的爪子，身后有三条尾巴！

“水狗王，冲浪！”水狗王从精灵球里跳了出来，使出了冲浪，然而冲浪对狃拉不是很有效。

“狃拉，抓咬！”三个尾巴的狃拉迅速地跑到水狗王后面，用它锋利的爪子向水狗王抓了过去，但效果也不怎么好。

“金石力量！”水狗王从嘴里喷出了泥浆，打中了狃拉，狃拉倒在了地上，

“哼哼，还有点实力的嘛，把我们军团的三精英全部打倒了不是假话，去吧，铁甲贝！”梵木放出了又一个。

“金石力量！”水狗王喷出泥浆，这次没有打中！

“铁甲贝，缩壳！”铁甲贝把贝壳紧紧的缩着。

“冲浪！”水狗王的水浪把铁甲贝冲到了很远以外。

“铁甲贝，冷冻光线！”水狗王被冷冻光线给冰冻了！

“先回来，水狗王。上吧，达吉马，头击！”达吉马的铁头向铁甲贝撞了过去，可是没什么用，而达吉马自己却已经晕头转向了。


▲“这次一定要决一胜负”

“你不是还有炎帝吗？”梵木冷笑道，

“对啊，炎帝，啊！我忘了去精灵中心补血，现在只有水狗王和达吉马了。”智后悔地说，再一次陷入危机……

“哈哈，那你是输定了，还是加入我们军团吧，别倔强了。”梵木说到。

“我——坚——决——不！”

“那你就试试看！铁甲贝，冷冻光线！”铁甲贝打倒了达吉马。

“那我别无选择了，水狗王，你是我的第一只小精灵，我最喜欢的小精灵，现在只剩下你了，你一定要加油啊，去吧！”智已别无选择。

“还要来一次吗？铁甲贝，缩壳！”铁甲贝重复着动作，

“冷冻恢复！”智用精灵药解冻了水狗王。

“地震！”水狗王使用出最强的绝招，地面摇动着，铁甲贝倒下了！

“你赢了，可恶，我希望下次再次打败你！”梵木说着，没了影……

第六章 第五话 整装待发！

天空中升起了一轮火红的太阳，崭新的一天又来临了，但智、佳和勇三人却仍呆在W军团的基地里与之盘旋。

“快点把刚放出来！我们说好的！”智喊道。

正说着，刚被带了出来。

“你快把他放了！”勇说。

“算了，老大叫我放了他，那我就放了他，你们下次可别到这里来了，否则我一定会好好收拾你们的！”杰凶狠的说着，一边把刚推给了智。

“这种鬼地方，我们才不会再来了！”智带着刚和大家一起走出了基地。

“又见面了，谢谢你救了我，以后请多多指教。”刚伸出了友谊之手。“你们还没告诉我为什么要到天空市来？来做什么？”

“我们是准备去最西边的小岛，去那里收复超梦的。”智回答。


▲往事回忆……

刚听到这话，脸色突然变得苍白，他突然想起了那个夜晚，雨雪交加，他与他的父母亲在岛上作调查研究，那时他只有5岁，但刚还能清楚地记得，那个晚上，风从身边呼啸而过，雪像锋利的刀子，当他的父亲手持那块紫色的奇迹石唤醒超梦的时候，地突然猛烈的抖动，他的母亲一不小心失足掉进了裂开来的地面，但他的父亲却无能为力，只能眼睁睁得看着这个悲剧发生，弱小的刚哭了起来……

“智。”刚轻轻地呼唤道。

“什么？”智正在浏览图鉴。

“你们还是不要去了。”刚回想着。

“为什么？“

“因为，因为你们没有奇迹石……”刚下意识地看了看自己胸口的石头。

“奇迹石？是什么东西？我怎么没听说过，有用吗？”智更加奇怪。

“那是唤醒超梦用的石头，你难道不知道吗？那我给你讲个故事：在一个夜晚，一个父亲和一个5岁的孩子被困在岛上，父亲用奇迹石唤醒超梦，希望能够抓住它，但是超梦实在太强大了，它在沉睡了一百年后重新醒来，不停地制造地震。而这位父亲为了保护他的孩子，让孩子躲在一个寒冷的小山洞里，并脱下身上的红色大衣，悬挂在洞口，希望醒目的颜色可以让别人看见，来救这个小孩，临走之前，他把那块奇迹石花在孩子的胸口，希望他能够继承这块石头，下一次再来收服超梦，也许父亲知道，他是不可能收服超梦的，只是希望他的后辈，能够生活下去，完成他的心愿。于是，父亲冒着寒冷的气候走了出去，准备收服超梦，但是这时，超梦的眼睛变成了紫红色，大地再一次裂开了，父亲被突然而来的地震给弄得措手不及，掉下了深渊……”刚的眼睛里闪烁着泪花。

“后来那个小孩怎么样了？”智打了个寒碜。

“那个小孩并没有死，他顽强地活了下来，地震并没有损坏山洞，过了几天，一个住在天空市的考察队发现了饿昏了的他，并把他带回去收养，那个男孩从此便变得很孤独，但是他的心里仍旧记得那个噩梦般的夜晚，还有他胸口前的奇迹石。”刚继续说。

“不用多说了，我知道你就是那个男孩。”佳显然已经听出来了。

“你怎么知道？”

“你的话语中有忧虑，胸前那块石头就是最好的证明。”佳指着石头说。


▲出发前的准备。

“对，我就是那个小孩，我曾经想让我自己忘掉这件事，但是我无法忘记，在夜晚，我经常失眠，常常会梦见这个事。”刚痛苦的抓自己的头。

“你能把石头交给我吗？”智请求道。

“如果你真的下定决心要去的话，我想可以，但我还是希望和你们一起去那个小岛，为了祭奠我的父母，我们今天下午就出发吧。”

“嗯，这个事交给我了！”智点了点头。

第七章 第一话 新的伙伴！

智、勇、佳和刚正准备登上小船，“你们几个，等一下！”远处，奥凯博士上气不接下气的跑过来。

“怎么了？”


▲博士及时送来的精灵球。

“这是我新研制的大师球，一定能抓住小精灵的，当然，我希望你抓住超梦，带回来，我要把它封印起来。”奥凯博士把球递给了智。

“好，我知道了，等我们的好消息吧！”说着，四人上了小船。

“一路小心！”奥凯博士挥了挥手。

“博士再见。”

微风吹着宁静的海面，智和刚驾驶着小船朝西而去，来到了这座最神秘的小岛。上了陆地，他们看见小岛上零零散散的分布着几个洞穴，最正中间的那个最大的，就是超梦居住的洞穴，旁边丢着一件被遗弃的已经完全褪色的


▲有了新伙伴的智，向最终目标进发。

特制大衣，显然过了好几年了。

“爸爸！”大衣勾起刚的悲伤回忆。

“别难过了，我们一定会替你爸爸完成心愿的。”智拍了拍刚的肩膀。

“谢谢你，我一定会振作起来的。”刚抬起了头。

“那是什么？好像是化石翼龙！”刚望着天上说道。

“好吧，我要收服它！去吧，水狗王，朝天空喷射水！”水狗王从嘴里喷出强烈的水柱，可是没打到化石翼龙，

“可恶，水狗王，再来一次！”智再次命令，这次打中了！愤怒的化石翼龙地看看地上的智，一个下落，从空中迎面飞来。

“冲浪！”水狗王涌出巨大的浪花，化石翼龙被打得爬不起来了。


▲西方的岛屿。

“去吧，精灵球！”智扔出了球，“咚，咚，咚，啪！”化石翼龙从球里跑了出来，“怎么，还不认输，精灵球再来一个！”智再次扔出了球，“咚，咚……咚。”球停住了摇动。“耶，我收服化石翼龙啦，哈哈。”智高兴得笑着。

“可是，这里怎么会有化石翼龙呢？化石翼龙是古化石小精灵啊。”刚很疑惑。

“看那里！”佳指了指那个超梦居住的山洞。

“有什么异常吗？”勇问。

“看那上面好像写着什么东西，但又不是日本语。”佳走了过去，石板上刻着奇怪的文字：“ζ ι η ο κ ф γ　ε ι ξ γ ε Ω γ ω ε β ι”。

“是很奇怪，但是看上去像希腊文字。”刚说到，“这到底会是谁写的呢？”

第七章 第二话 征服者！

刚和勇也走到了这块怪异的石板旁边：“这到底是什么意思呢？”

“可能是某种命令。”智盯着石板。

“可是谁看得懂呢？”

“你们不用怕，这上面写的很清楚。”他们的面前走来一个金头发的少年。

“你是谁？”智打量着他。

“我是韦伯斯，我的爸爸是考古学家，我听说了超梦洞穴，今天想过来看看，没想到碰上了你们。”韦伯斯有着一双漂亮的蓝眼睛。

“那上面写着什么东西？”


▲“水狗王，就看你的了。”

“等等，这上面写着的意思是YOU HAVE TO GET MEMTWO!”这是希腊文字。”韦伯斯拿出了一本字典翻查着。

“你必须得到超梦！”智复述着韦伯斯的话。

“对，但是我们还需要充满勇气，用奇迹石召唤超梦出来。”刚努力回想着，

“那就我吧，我接受了命令，我一定要完成这个使命！”

智鼓起了勇气，走到了前面的石阶上，来到一个石台旁边，石台上有着奇迹石的轮廓，他深呼了一口气，从脖子上取下了那块奇迹石，按照形状放好，“喀嚓，喀嚓，砰！”地摇动了一下，洞穴被打开了，空气中充满了腐烂的臭味，一个人般模样的影子出现在智的面前，那就是超梦啊！

“啊，我被封印了好多年，现在终于复活了！”超梦的眼睛发出一道念力波，瞬间控制了勇。

“你到底要怎么样？”智着急的望着勇。

“我只是借你的朋友来代替我跟你们说话，你的朋友不要紧的，只要过一会儿就可以恢复。在很多年以前，人类大肆地捕获滥杀我的同胞，你们实在太可恶了。”勇的嘴里嘀咕着。


▲超梦

“我们不是故意的啊。”刚申辩道。

“不用再多说什么了，几百年前和现在是一样的，你们这样说只会让我更加的生气，你们……”超梦似乎发怒了，准备朝大家攻来。

“既然和你说不清，那我就要收服你！去吧，高毛利！”智放出了精灵，刹那间，勇也恢复了正常。


▲对敌人决不留情。

“头击！”高毛利一头撞去，超梦用了高速移动，头击打偏了，超梦又使出念力，高毛利倒下了。

“你不要紧吧，高毛利，去吧，小化石花！”小化石花紧紧地粘在地上，超梦又使用了念力！小化石花再次倒下。

“去吧，怪兽球！”智朝超梦的臂部扔去。

“啪！”球被超梦用强有力的手臂弹了回去，掉在地上，破了。

“再来一个，超级球！”智又一次朝超梦扔去，还是被弹了回来。

“去吧，炎帝，啃咬！”炎帝从球里愤怒的跳了出来，向超梦咬去，超梦受了点伤，怒气冲冲地看着炎帝，炎帝也很愤怒地看着超梦。这时，超梦的手上发出一道强有力的光线，在手中变得越来越大……

“炎帝，快闪开，那是破坏死光！”智睁大了眼睛，看着能量球，却毫无办法，只听见“轰……”的一声，一阵令人窒息的烟雾直冲而来，等烟雾散了，大家却看见炎帝倒下了。

“最后只能看你的了，水狗王！”智放出水狗王，但超梦的手中再一次聚集了能量球！“水狗王，快使用保护！”

“轰……”紧接着又是一声巨响，瞬间看不清周围的一切，智回想到当他第一次见到小水狗，收复它，辛辛苦苦地培养到大，不由得流下了泪水……

“水狗王，他没有死！”刚高兴地叫着，

地上有水狗王的爪痕，很明显，超梦的破坏死光打得水狗王艰难的后退了好几步，

“比赛，应该结束了！”智再次扔出了超级球，超梦用脚很凶地踢了回去。

“大师球！最后的希望！”智满怀信念地扔出了球

……

我们的故事就要结束了，智一行人在其捕获的强大精灵的协助下，粉碎了W军团的阴谋，并将坏蛋一一抓获！后来，智回到了自己的故乡，全心致力于精灵的研究，终于成为一名杰出的精灵专家，实现了自己的理想，这是后话，这里就暂时不表了。

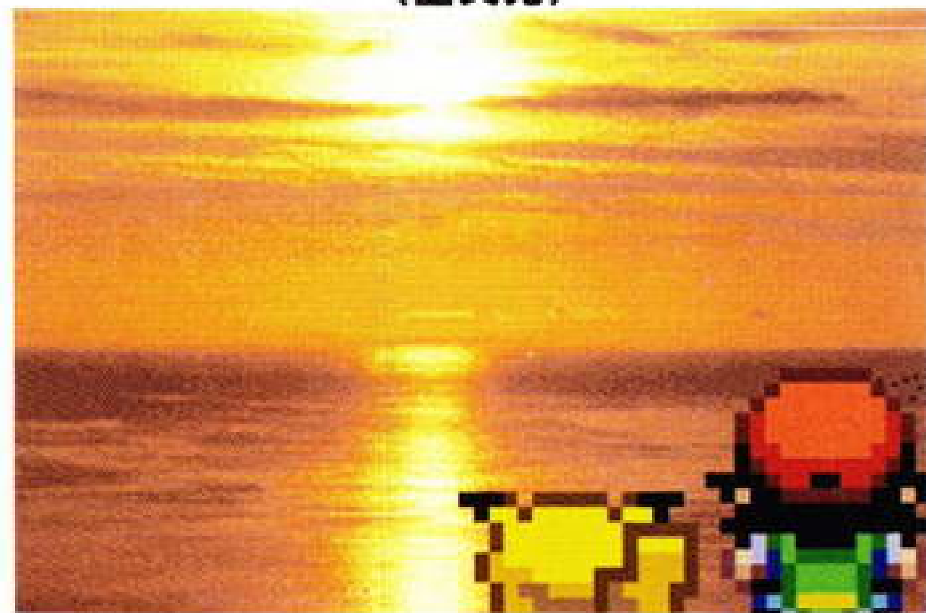

▲“把坏蛋都抓起来”

后记

若干年以后……

奥凯博士的研究所，奥凯博士坐在转椅上，手上拿着杯咖啡，感慨地看着摆在桌上的那个装着超梦的紫色大师球，慢慢地回想这一切……

（全文完）





文 李尔 编 LIKY

流金岁月——GB游戏怀旧长廊

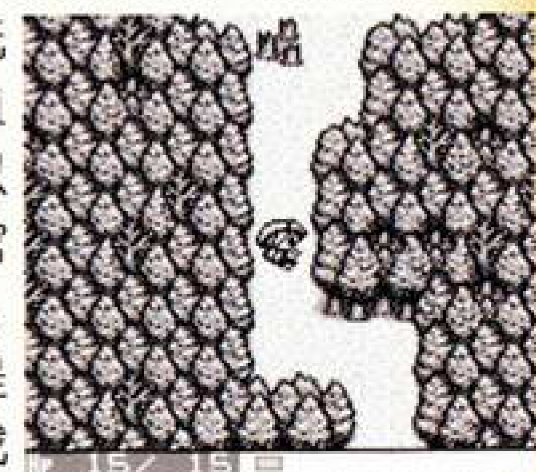
掌机的性能又要进行一次飞跃了，NDS和PSP我想大家都通过各种途径或多或少地了解到了不少情报吧，实在是无法想象，就如同当初初见GBA时的惊讶，而如今，被奉为神灵的GBA在NDS和PSP面前却又是显得如此渺小，而又有谁会想到在NDS和PSP后面将会是什么样的掌机呢？我们只能是惊叹科技进步的速度已经不是一般人的思维可以跟得上的了。但这对我们玩家来说究竟是好还是坏呢？花上如此高额的费用享受游戏对我们玩家来说是否过于奢侈？昨天的GB，没有画面，没有音效，没有容量……但玩起来依然其乐融融，这，就已经足够了，游戏不就是为了休闲用的吗？达到了这一目的，我们还能有什么更高的要求吗？

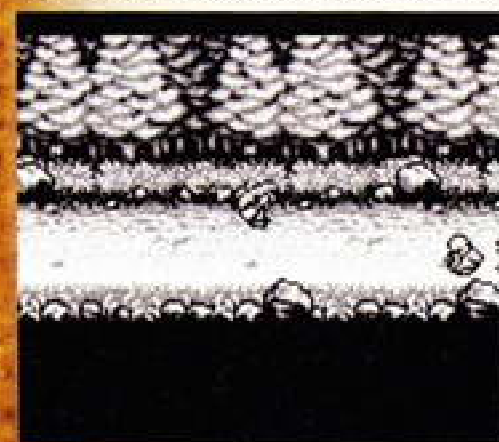
风来之西林 月影村怪物

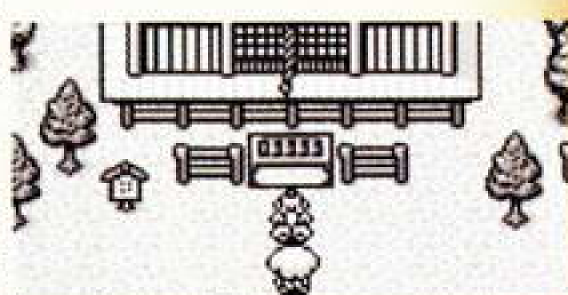
发发售：1996	容量：4M
厂商：Chunsoft	类型：A・RPG



GBA的《特鲁尼克3A》我想大家看这期的时候都玩到了吧，现在让我说说我玩《月影村怪物》时的情形吧。最早迷上迷宫类游戏是因为《DQM》。迷宫类游戏和RPG游戏不同，我们玩RPG最头痛的就是走迷宫了，不仅敌人多而且机关也多，虽然里面通常都有一些宝物，但以生命为代价，还是让不少人望而却步。而迷宫游戏就全然相反了，游戏将所有的乐趣都集中到了如何通过迷宫上，当成功地走出迷宫的一刹那，成就感那个高啊。说了一些废话，还是赶紧到话题拉回到《月影村怪物》上来吧。其实在最初我买这款游戏的时候还有一些担心，虽然我并不讨厌迷宫类游戏，再加上这款游戏的综合评价也不算低，但究竟要不要买还是让我考虑了很长一段的时间，因为这里面有一个最主要原因，那就是——没有中文版！而且玩过这款游戏的人也一定知道游戏中的可是全日文的啊，几乎是一个汉字也找不到，对当时的我来说，这是多么可怕的一件事（当然，现在也一样可怕－＿－b）。但最终还是被我买回家里了，卡带入手之后，就是没日没夜的游戏，一没攻略二没经验，就连游戏最初的几个基本选项我都研究了半天，到了游戏中的那些武器、防具、药草、指轮、卷物、杖、壶等东西更是让我头痛不已，那时我为了玩这款游戏，还专门拿了一个本子在那里记每样物品的用处，都记得了好厚的一本，但更可怕的是，有很多的物品都不是一用就能知道效果，导致了好多物品在我的记事本上只有日文名而没有作用……这款游戏的难度也很变态，每次到迷宫都只有LV1，而且在迷宫中不幸死去身上所有的道具就也离你而去了。在我习惯于《DQM》的迷宫系统后玩这款游戏，一上手很不适应，每次进迷宫都是LV1，害得我每次走迷宫都要把一层中的所有怪物都消灭了才甘心，而不像《DQM》那般，到了游戏后期只要一看到楼梯就往下奔了。不过值得庆幸的是，游戏中的敌人都是在地图上走动的，要是这也像《DQM》一样是踩地雷的，那岂不更惨？虽说这款游戏我玩了比较长的时间，而且玩得也很投入，但却没有通关。因为游戏中有一个设定，游戏中15层以后的迷宫必须在“困难”模式下才能玩，而我最初选的是“简单”模







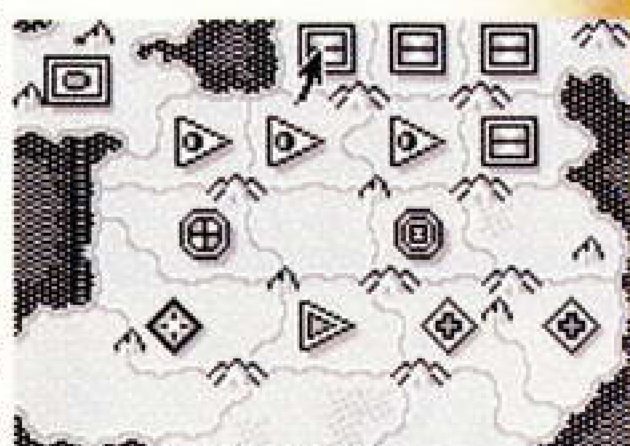
式，再加上我玩的时候又不知有如此玄机在里面，而我一碰上这样的情况，第一个想到的就是卡带问题，所以试了几次不知如何过关后，就放弃了。而在我知道了这个“秘密”之后，已经是GBA时代，我的GBC也借给了朋友，当我将游戏的卡带插入GBA时，上天捉弄了我一回：游戏只会在“GAMEBOY”处循环。万分之一的不兼容性的几率竟让我给碰上了，老天啊！不过，游戏的高品质还是给我留下很深的印象，在2代推出了一阵子之后，我也购入了一张，而且还是中文版的，但中文版的游戏有一个很大的BUG！就是到某个地方就无法再游戏下去了。而当我准备寻找一张日文版的时候，这已经是几乎不可能完成的任务了。

三国志

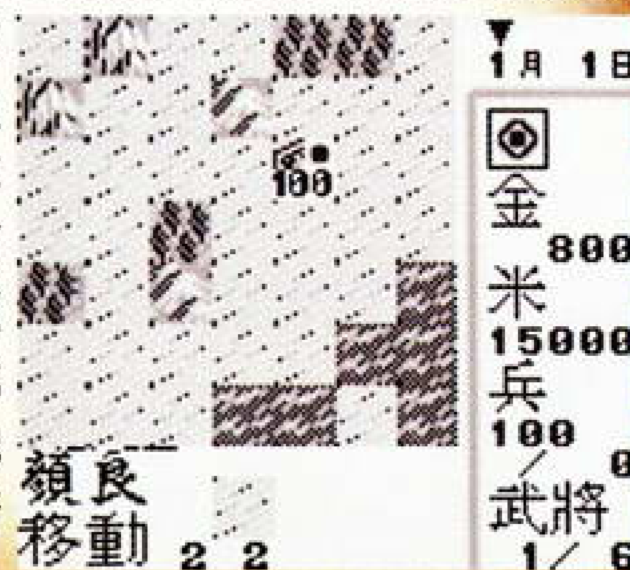
发售：1992	容量：2M
厂商：Koei	类型：SLG



我所玩的第一款以内政为主的策略游戏。在玩这款游戏之前，对这种内政为主的策略游戏一直不感冒，甚至还认为这样的游戏没有什么意思，尤其是在PS店里看着一群疯子在玩《三国Ⅴ》，更是觉得无聊，只是输入指令然后就是等待或者等待几个回合再输入指令，自己却什么都不要做。那时我的思想是：游戏主要玩的就是动手！因此对于这样以动脑为主的游戏，一般是不会接触的。拥有GB的这款《三国志》，完全是因为我买的一张合卡里附带的，而且还是一代、二代都有。虽说如此，但这两款游戏在我买回来很久后却连碰都没碰过，但一切总是有转机的。因为那时候的学习还比较紧，家人逼得也紧，如此沉重的压力我想是学生的朋友一定都有过体验的，我也一直都很想放松，但家人可是不分青红皂白，一切以学习为主，那段时间真是郁闷死我了。但我有一次无意间发现这款游戏不像其他游戏那样必须让手一直在控制的，而是要玩一下等一下的，于是，一块新大陆就被我发现了。每当家人逼我读书的时候，我就把GBC放在枕边（我都是在床上读书的），用成堆的书挡着它，不让家人发现，膝盖上放一本书做样子，手上就玩着这款游戏，一有动静，就把GBC放在一边，拿起书本来读，家人一走，再开工……（好孩子不要学我）随着游戏次数的增多，也慢慢地喜欢上了这种类型的游戏，一来《三国》的故事我也很喜欢，而如今可以让我来扮演三国中的角色来一统河山，我又何乐而不为呢？二来游戏确实很有意思，即要考虑内政还要考虑外交，整个过程充满了紧张感，我就如同成了真的君主一般，忧国忧民啊。这款游戏的难度不算很高，就算是新手都可以轻松上手，当然，君主的选择还是游戏难度的关键所在。《SP》第一期上有个朋友也说了，那个陶谦确实难用，我在经过了N次的研究之后，艰难通关，那时的成就感，没得说。我简单地说一下我的通关心得：一出来马上和袁绍结盟（给他十金就可以了），然后和他交换城池，再在他的城池里找到赵云。接着再用同样的方法和马腾交换城池，再取得马超。有了赵云和马超两大猛将之后，就立刻去攻打别人，如果不出意外的话，可以在陶谦死后统一全国。在这个过程中S/L大法是肯定要用的，运气是肯定要有的，还有两种战斗方式要灵活应用其他就没有什么好说的了。这张合卡中的二代，我也小玩了一回，但因为是日文的，所以我就没怎么玩，后来在市面上也一直都没有找到中文的二代，最后也不了了之，直到GBA上的《三国志》的出现，才又开始了一场新的“三国热”。



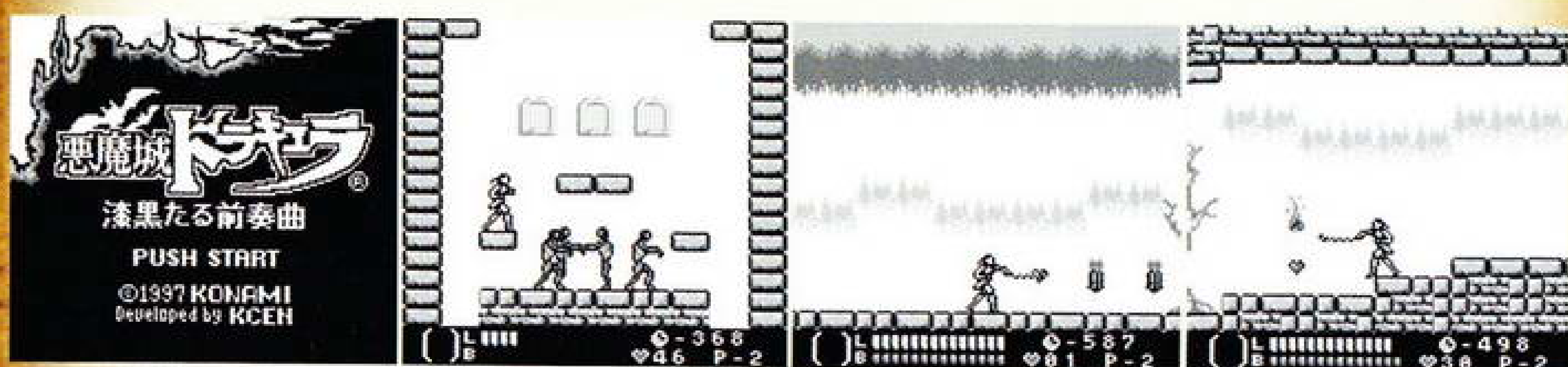




恶魔城 漆黑的前奏曲

发售：1997	容量：2M
厂商：Konami	类型：ACT

GB上的最后一作《恶魔城》，也是GB正统的“《恶魔城》系列”几作中素质最好的一作，游戏整体给我的第一感觉就是比前两作简单多了，难度大概就是和《月轮》差不多吧。游戏中比较有特色的就可以算是每打死一个BOSS后就可以学会一种能力，这一点和《恶魔城外传》差不多。还有就是这一代的BOSS不像以前那般都有血格表示了，虽然在游戏的画面中也有两条槽，但第二行的槽已经不是BOSS的血槽了，而是主角索妮娅的能量格。A、B两键同按就可以爆气了，所显示的时间就是这个能量槽。顺便说一下，索妮娅爆气好可怕的说，无敌、加速、加攻击力，每当碰到BOSS，我就是用这种方法虐待他们的……游戏里最为头痛的地方就要算是抓绳子了，不知为什么，游戏对这点的判定很小，只要有少许的偏差，就会掉下去OVER。最后要提的是，阿鲁卡多也会在游戏中出现哦。



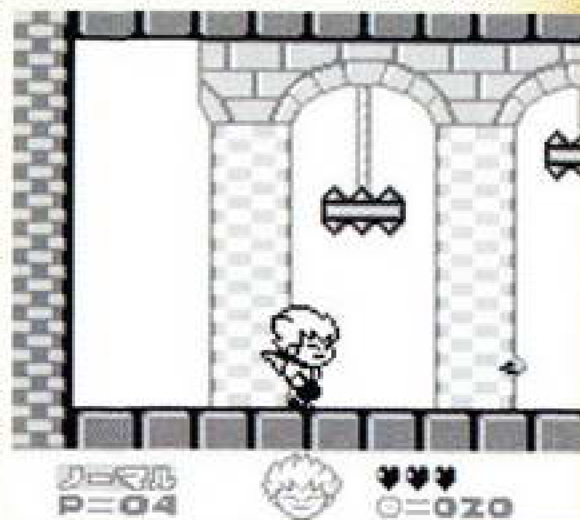
恶魔城外传 王子传奇

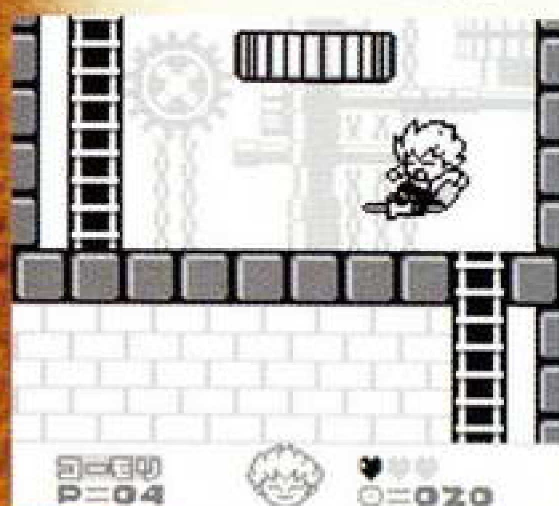
发售：1993	容量：2M
厂商：Konami	类型：ACT



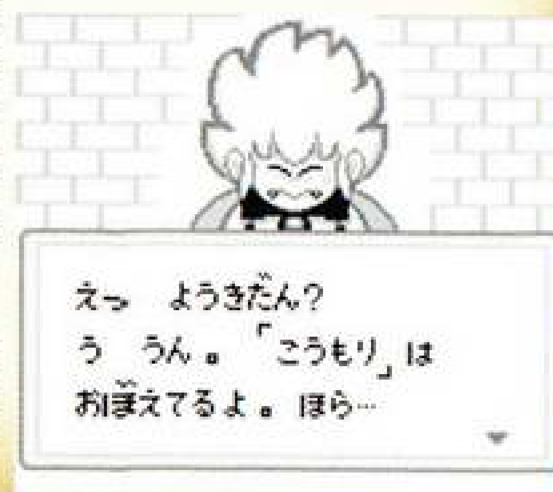
很有意思的一款《恶魔城》外传游戏，好像这回的主角换成了我们的德拉古拉君了吧。（德：终于轮到我了啊）游戏移植于FC版的，在FC上的时候我就很喜欢了，这回上了GB我焉能放过？

到底是吸血鬼一族，和贝鲁蒙特就是有区别，你看《恶魔城》哪一作不就是拿着一根不知哪捡来的鞭子在那当宝用，像我们的小卡（阿鲁卡多）就是用剑，多酷。这回换上了本吸血鬼大人亲自出马，用鞭子？你干嘛不叫我用除魔道具啊。剑嘛，小卡已经耍得够酷了，免得丢人啊。还是用我们吸血鬼最炫的魔法吧！但由于小德（德拉古拉小时候）法力不足，所以只好每干掉一只老妖，才能逼他说出魔法的咒文是什么，于是就出现了我每过一关学会一种能力……以上纯属YY，如有雷同，纯属巧合。





这款游戏很简单，比上面的《漆黑前奏曲》还要简单，而且也很有意思。玩《恶魔城》不用武器，而大多数的时间都是用小火球，很新奇吧。不过玩着玩着怎么感觉是在玩《魂斗罗》？小火球、闪弹火球、大火球……天啦，真成《魂斗罗》了。游戏中的角色设定也很可爱，大有卡哇伊之势啊，一点都没有恶魔的样子嘛，特别第一关BOSS，打不过还叫老妈来，输了还哭……（汗）不过游戏里最有意思的还要算每关结束之后，有一个倒霉的骷髅关在垃圾桶里接受我们小德的酷刑了，虽说我到现在也没明白那到底有什么用……

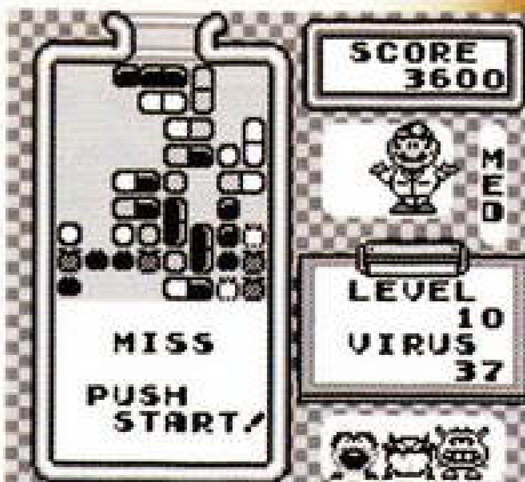


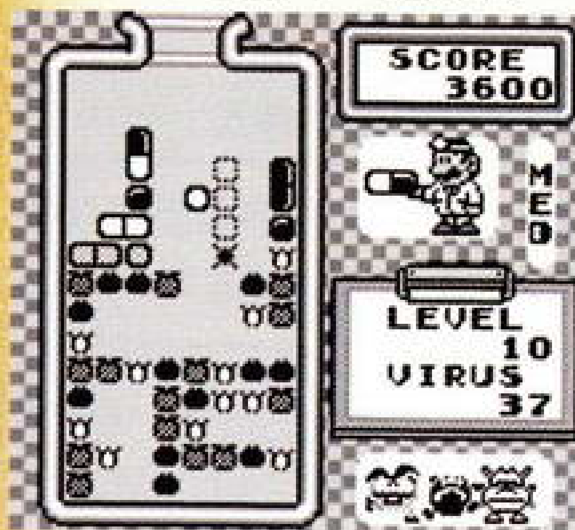
综合来看，这款游戏还是比较难得的经典动作游戏，而且移植得也很到位，没有缩水的感觉，几个名场景也都原汁原味地移植了过来，推荐大家去找来玩玩啊。

# 马里奥医生	发售：1990	容量：256K
	厂商：Nintendo	类型：PUZ

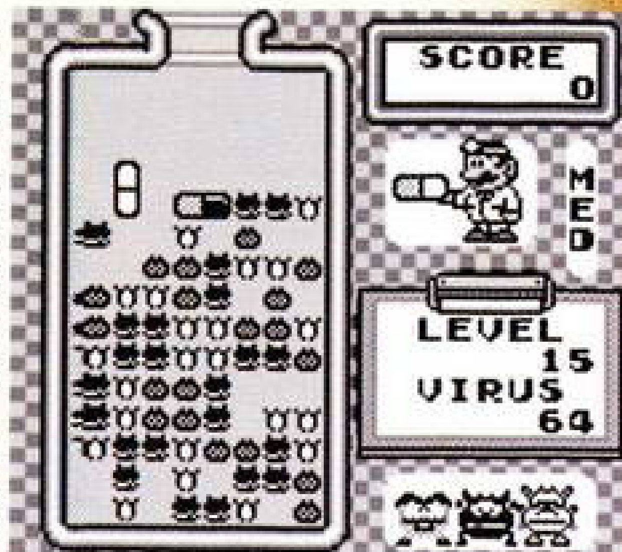


和《俄罗斯方块》一样，这款游戏是属于小品级的，但又是一玩起来就无法放手的。最初在GB上看到这款游戏时还有些意外，因为它居然还是黑白的（90年代初的游戏你还想彩色的啊）。只要是玩过这款游戏的人一定都知道，游戏中的三种病毒及药丸并不是以外形来区分，而是靠颜色来区分。这款游戏如果是彩色的还可以理解，但做成黑白的，这也太不可思议了吧。导致于我玩这款游戏时就只有靠三种病毒和药丸的灰暗程度来判别它们了，弄错几乎就是家常便饭了，如果因为看错而GAME OVER，这多郁闷啊。其实更可怕的事是，这款游戏我是很迟才玩到的，而且还是从朋友那里借来的。那个时候是用GBA玩的，GBA的屏幕不用我多说了吧，难度在无形间加大了不少……





虽说如此，但这款游戏在我宿舍里还是很受欢迎的，（我的GBA啊）因为比起其它的GBA游戏他们反倒认为这款游戏还更简单、有趣，只需要把药丸放在同颜色的病毒上就可以了，和《俄罗斯方块》异曲同工。于是乎，在宿舍里我的GBA常常就被无条件地占用，害得我想玩《恶魔城》都没机会玩。不过我也经常和宿友们一起玩这款游戏的，大家轮流着玩，比比谁的分数更高。你还别说，他们虽然没怎么玩游戏，但《俄罗斯方块》一定玩得很好，因为这款游戏他们的分数都不会比我差……



# 樱大战 GB	发售：2000	容量：32M
	厂商：Sega	类型：SLG

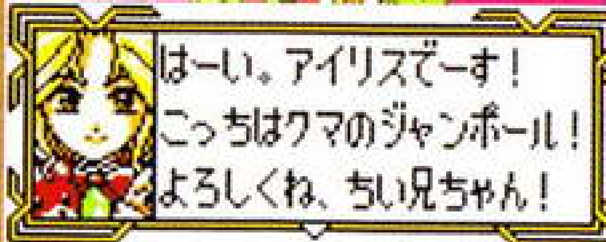


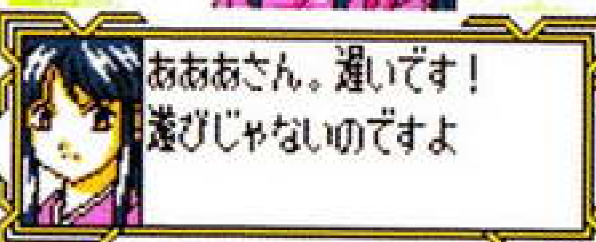


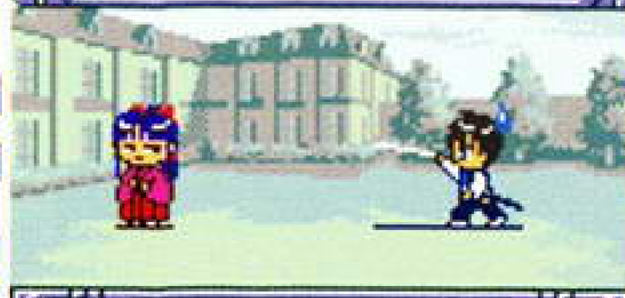
如果没有记错的话，这是世嘉在任天堂主机上的第一款游戏吧，而且这也是我惟一一款玩过并通关的《樱大战》，意义非凡啊。久闻《樱大战》的盛名，但一直都没有机会试试（SS和DC都没有的说），刚好朋友那里有一张《樱大战GB》的中文版，就把它借来感受一下。不过一个小时的游戏之后，觉得这款游戏并没有传闻中的那么好玩。在游戏中玩家扮演一名实习生在帝国华击团里体验一个月的入队生活，说白了就是培养类的游戏了。我们所要做的无非就是每天起床，然后去找一个MM接受训练，接着再闲逛一下，就可以睡觉了，第二天继续……所以第一次玩的时候，我就是一直耗时间，玩了一个小时，游戏里过了一个月，然后被最后的BOSS干掉，因为我都不知道坐在那机器人里要干什么，最初我还以为GAME OVER了，那时我心里急啊。我玩的时候觉得挺顺利的，就都没记录，而且也才玩了一小时，也没有这么快记录的习惯。谁知就碰上BOSS了，还把我给干掉了，但还好大神一郎及时赶到消灭了BOSS，让我顺利通关。然后我就看着结束画面发呆，这么快就没了啊？对了，我还得到玛丽亚的“告白”，因为在游戏中她的射击训练我是最喜欢的了，数值全都被我练满了，呵呵。不过虽说如此，游戏里可圈可点的地方也还是不少的。像LIPS系统，让我的感觉就像是真实的生活中一般，说错话或不理别人都是不好的啊，不愧是《樱大战》成名的系统。还有就是训练，这个完全可以看成是小游戏了嘛，去











细玩的话就会发现都很有意思哦。《樱大战GB2》后来我也在模拟器上试了一把，这回改成了RPG的，但由于日文过多，我玩了一下也就没玩了。可能是机能上限制过多了吧，无法体现出《樱大战》的精髓。不知怎么回事，对《樱大战》就是提不起兴趣，也曾经热血沸腾的买回了Z版的《樱大战》一代和二代（电脑版），但除了第一天拿到游戏时装进电脑，然后就连碰都没碰了，现在也是用来压箱底专用了。不知什么时候才会去好好的体验一下樱花浪漫，毕竟这是一款很优秀的游戏。

洛克人X 机械使命

发售：2000	容量：8M
厂商：Capcom	类型：ACT



现在看到这张卡带就想哭，都怪我头脑一时发热买回了这款游戏，我根本就不是玩动作游戏的料嘛，却请回了《洛克人》，真的是越玩越想哭，越玩越有砸机冲动。不愧是Capcom的游戏，也不愧是以难度著称的游戏，早在FC时代就威名远扬，《洛克人》、《魔界村》、《恶魔城》好像就是那个时代最知名的高难度动作游戏了。第一次玩的时候，发现路上的小兵并不怎么样，挺容易的，并不怎么难缠，心里还想这款游戏也不是很难嘛，被别人夸大了啊，但一到BOSS处，我的想法就被无情地打碎了，因为还没等我反应过来我已经被KO了。BOSS样子很酷，招式很炫，要打败他绝对不能来硬的，你只能卧薪尝胆冷静地去找他的行动规律，要是不找出他的行动规律，想赢？这是不可能的。但是只要发现了规律之后，打BOSS就会简单得多了，那几个被我干掉的BOSS，我基本上都是一滴血没去的，但之前的尝试已经是不计其数了。这款游戏从介绍来看，内容是很丰富的，听说玩到后期还会有盔甲入手，也可以像RYU那样发出升龙拳？不过我是不会去试的，而且也没机会去试，因为我连最初的四关都没过……游戏我很少玩，差不多是被BOSS虐待几次后我就怕了，惹不起还躲得起嘛，大不了我不玩……（FANS不要打我，我闪）但我的一个朋友不服输，经常在我这玩，但他玩的水平比我还差，毕竟他是强硬派的，习惯用硬拼的方法去过关，不像我这般能屈能伸，我可是打不过就跑的。他的水平如何我不关心，但每次他玩的时候我的心都是绷得紧紧的，因为他玩的时候不知为什么总是很激动，可能是因为机子不是他自己的缘故吧，按键是狂按的那种，然后还时不时的用手擦拭机子的屏幕，而不像我按键都是小心翼翼的，生怕弄坏了，而他给我的感觉却是巴不得机子坏了似的。（汗）






六月烧录快报

进入六月，天气开始炎热起来，而烧录市场，也在这暑期变得火热异常，烧录界的三大公司XG、EDIY和EZ都有了大手笔大动作，下面我们就来看看这三大老牌烧录卡都有什么精彩的表现吧。

XG家族再添新丁，XG2T加强版新面貌登场！

XG2 TURBO LINK(简称XG2T，下同)去年年末登场后，便给国内本不平静的掌机市场又掀起了波浪，省电，双记忆系统以及可以真正烧满128M、256M游戏的系统设定，使XG2T抓住了一大批玩家的心。现在，XG2T又做了新的改进，而且是硬件方面的改进，下面我们就一起来看看这款号称XG2T加强版的新品究竟都在哪里做了加强。





从整套烧录设备上看，最大的变化就是烧录线了，XG2T加强版的烧录线是前段时期上市的512M那种多功能烧录线，该烧录线在《掌机王》第九辑介绍过，主要特点就是烧录端插头独立出来，不用担心被那个大疙瘩坠掉了，而且增加了给GBA SP和GBA电池包充电的插头，也在一定程度上方便了玩家。

再看卡带，外表看只是颜色和外壳材质的变化，有种油腻腻的感觉，卡带上方有一个可拔插的小东西，这就是XG2T最大的卖点——可以自由更换电池的电池槽了，这个抽屉一样的小东西里面正好装得下一粒可充电电池，图中看，换电池应该很容易，但实际操作起来也并不是轻轻松松就能搞定的，因为电池必须要稳稳地待在电池槽里和卡带接触，否则稍有松动便丢了记录，因此电池槽插进卡带后还是挺紧的，拔出时，先要把电池槽上左右的小卡子往里捏(刚剪指甲后还真难掐住那个电池槽的两个小卡子)，之后往出稍微拔出点空隙，用一字头的小螺丝刀伸进去轻轻别一下才能出来，虽然并不费力气，但也得告诉刚买或想买这种烧录卡的朋友，取出卡里的电池是需要工具的，当熟悉取出电池槽的方法后，更换电池就快了。



需要注意的是，因为电池槽内尺寸问题，现在XG2T加强版用的并不是完全充电电池，所以，才有这个可以更换电池的设定。

下面我们来看看这款烧录卡的烧录时间和使用时间，用的烧录程序是2.0，测试烧录时间先是将动画片《口袋妖怪》这个256M的ROM烧录进去，结果发现，排除容量区块时间达到了3分钟，而整个烧录过程即从点下“开始烧录”直到最后烧录完成，用时总计26分，而又烧一次一个128M的《口袋妖怪 火红》和两个64M的ROM《口袋妖怪红宝石》、《超级大战争2》，结果整盘卡下来，烧录时间为19分钟，感觉比原来的XG2T烧录卡用1.20烧录要慢不少，不过据官方称，此次所放出的2.0驱动是没有优化速度的测试版，而开发中的2.1驱动，要做的就是优化速度，那我们就拭目以待吧。

接下来我们来试使用时间，测试的两个游戏依旧是出名省电的《口袋妖怪红宝石》和电老虎《超级大战争2》，结果再次出乎意料，自动运行《口袋妖怪红宝石》在8小时34分(以前的



XG2T用时11小时43分钟）即自动断电，而运行《超级大战争2》仅用了6小时20分钟（以前XG2T用时7小时40分钟），比起从前的XG2T差距太大，而厂商对此的解释是，因用于以前XG2T的富士通的BGA缺货，所以加强版用的是三菱的flash，所以使用时间短。

另外评测中笔者发现一件奇怪的事情：即小神游GBA与XG2T加强版不兼容。

通过以上的评测，我们可以看出，加强版是厂商对于口碑已经不错的XG2T又进行一次硬件上的大胆变革，却也因软件未跟得上及货源等原因导致新的加强版有着如烧录时间过长和使用时间相对于以前的XG2T使用时间短——其实，单就说烧录时间来说，应该没什么值得顾虑的，软件方面的问题闭着眼睛就可以等来，只是硬件方面……

还好，这款刚上市的烧录卡价格是普通烧录卡的市场价格也非常合理，此次XG2T加强版有128M和256M两种包装，其中128M的XG2T的SMS区容量达到64M，全套价格为399元；256M的SMS区容量为32M，全套价格499元。不过大家注意，XG2T从6月10日～7月30日期间，推出低价销售的红盒包装纪念版，比起普通包装的便宜100元，即128M全套售价299元，256M全套售价399元。优惠是限时限量的方式，即活动截止7月30日前红色套装售尽为止，未售尽的话过了7月30日，价格也会恢复正常价格。

EDIY新版驱动完备功能，GBA LINK系列USB烧录器推出



EDIY的GBA LINK ZIP（以下简称ZIP）和GBA LINK ZIP-SE（以下简称ZIP-SE）因为稳定性和低价位以及可压缩性，也成功地拥有了自己的用户群，而且EDIY对自己的支持者一直都很仁慈，即使像存档备份功能和金手指功能，也都是通过软件实现的。6月4日，EDIY推出了4.20的第1测试版的驱动，7月1日推出了正式版。该次进化不仅是继续修正之前的一些错误和更新内置模拟软件、金手指，还有一个非常重要的进化，就是优化了代码，而优化后的直接结果，就是进一步提高了烧录速度和稳定性，使ZIP系列卡带的基础功能得以完备。

笔者进行了一下测试，一个《口袋妖怪》动画片250M，又加上一个4M的，再加上SMS区、引导程序的2M，总共正好256M，烧录时将I/O从10而烧录时间0（以前版本I/O值根本不能低于10的），烧录速度一直稳定在73K/S以上，最终7分钟搞定！

接下来对解压时间进行测试，64M的《口袋妖怪 红宝石》和《黄金太阳》的解压时间都是13秒，32M的《F-ZERO》解压时间7秒，而《马里奥A2》则为6秒。

这次软件升级，并没有给卡带增加什么功能，却使ZIP系列卡带再次鸟枪换炮，作为烧录卡的重要参数之一烧录时间得以加强优化，实在是广大ZIP系列烧录卡玩家的福音；而此次大幅度缩短解压时间，更是意义非凡，使得原本实用度很低的压缩功能完全地实用起来，使用压缩功能的玩家，再也不用花上半分钟时间去焦急等待了，只有10秒8秒的时间，不过是进两个菜单的时间而已。



附：7月1日晚，EDIY主页再次更新，对应GBA LINK系列卡带（注：不只是ZIP和ZIP-SE）的烧录器正式推出了，来自官方的说明称，对于ZIP系列卡带，烧满256M数据仅需4分26秒，还支持自己改造的FLASH卡带，而以前并口版的所有功能

也都全部支持，建议零售价为98元。同时，根据USB烧录器的推出，原有的并口烧录器由98元降至78元，而且并口烧录器也是经过改进后提升烧录速度的（如同一台机器旧版烧写速度为62K/秒，使用新的并口版后烧写速度可提升至94K/秒）。而EDIY的两种当下流行的烧录卡也分别降价，GBA LINK ZIP的256M卡带建议零售价由368元降至348元，而256M的ZIP—SE建议零售价则由498元降至388元。同时，GBA LINK的USB烧录器驱动程序下载和正式支持GBA LINK USB的4.20正式版也都放出了。

推出USB烧录线、卡带降价、优化程序代码、提升烧录速度和稳定性，一系列的举措，看来，EDIY又将要有一番大的行动了。

1G大容量EZ2卡带上市，新贵EZ3扑朔迷离

来自于6月24日EZ的官方消息称，新推出的1Gb大容量EZ2已经悄然上市。一向桃李不言的EZ此次再次走在了业界的前端。1Gb的EZ2卡带仍然采用了PowerStar低耗能技术，耗电仍然和256Mb的EZ2PS相同。





EZ近期另一震撼新闻，就是已经在烧录界传得沸沸扬扬的有关EZ3的消息。6月30日，EZ官方论坛的管理员也公开了EZ3的包装盒。

XG2T在不断求创新、GBA LINK ZIP系列卡带在不断完善、而EZ也有1G烧录卡、EZ3的消息，看来，在NDS到来之前，国内烧录市场，将再次爆发一场大规模的混战。

烧录小知识——如何彻底卸载驱动

安装新驱动是非常让人不爽的事之一，而卸载旧驱动也并非一帆风顺，因为仅仅通过设备管理器卸载是很不彻底的，如果驱动之间没有什么冲突，大不了占用一丁点的系统空间也就算了，可是一旦硬件驱动之间有冲突（尤其是某些相似却又不同的烧录驱动之间经常发生），就会出现无论怎么设定发现硬件安装向导都是连接到已卸载的旧驱动上的情况，眼看着新驱动就是装不上，真是让人暴走！而电脑的USB口有限，因此学习彻底卸载驱动还是有必要的，下面笔者就以卸载加强版的XG2T为例告诉大家完全卸载烧录驱动的方法。



先通过右点“我的电脑”→属性→硬件→设备管理器→通用串行总控制线，在目录里找到烧录驱动，然后右点卸载，之后拔掉该驱动对应的USB线，这只是开始，接下来，进系统所在WINDOWS\system32\drivers目录下，找到安装驱动时自动加载到里面的驱动文件，如加强版XG2T的驱动文件是“SBP2DRV”，有的烧录程序有两个驱动文件，记得都删除。接下来，去WINDOWS目录下找“inf”文件夹，如果找不到，就去“控制面板”的“文件夹选项”，把“隐藏文件和文件夹选项”设定为“显示所有文件和文件夹”，之后再到WINDOWS里就可以看到“inf”文件夹了，里面有很多按序号排列的名为“oem”的文件，挨个打开本本形状的inf文件，找到里面有该驱动文件名的后，将该inf文件以及在一起的序号相同的PNF文件一起删除掉，有的驱动（如EZ）还会写有一组“ezwriter”的在“inf”文件夹里，也记得一起删掉，这样，就完成了彻底的删除。



▲很多名为“oem”的文件。

▲里面有该驱动的文件名。

文 binbin30 编 马修

硬件发烧馆

火线烧录系统抢先测试

目前国内烧录卡的竞争可以说是进入了白热化的地步，而作为刚发售不久的火线烧录器，又能够有什么拿手武器来让更多的玩家支持并且喜爱它呢？希望通过阅读这篇测试文章，你能够找到火线独特的地方，并且喜爱它。

一、火线系统介绍篇

早在GBA LINK还是初期支持普通卡烧录方式的时候，国内著名的C51论坛的站长张晓龙就能够通过3个电阻及自己编程的软件来烧录修改过的普通卡带了。所以他本人对烧录系统的了解是比较精通的。在忙完了自己的仿真器后，张晓龙就开始了火线烧录器系统的研究。在谈话中了解到，火线烧录系统的接口方式还是采用了并口的方式；（很多玩家都不理解并口不是速度很慢吗？其实烧录系统的速度瓶颈不在接口的速度上，而是在于闪存芯片的写入速度上。）软件界面采用仿真MAC的漂亮界面；烧录速度相对其他并口烧录设备快，东芝芯片的普通卡带的烧录速度可以达到100K/秒的速度，而且有自动延时功能，不会像GBA LINK那样整天调整延时I/O数值，方便了初级玩家；软件的资源占用率很低——细心的读者看到这里就能够发现，火线烧录系统的优点改进都是针对GBA LINK的缺点来改正的，的确，GBA LINK系统使用的时候经常发生联机不上、烧录速度忙、系统占用率高的特点，所以作为使用相同接口－并口方式的火线烧录器，必须一改并口烧录系统给大家留下的性能低下的印象。

火线烧录系统发售的时候并没有自己的烧录卡配套销售，那么它是靠什么来获得玩家的支持？就是火线系统能够通过改造普通卡带来变成烧录卡这个“特异功能”，只要普通卡修改成为烧录卡，剩下的烧录支持就是火线烧录器的事情了。所以购买火线烧录系统加一个能够修改成为烧录卡的普通卡带，就组成了最廉价的烧录系统，这个特性让很多囊中羞涩的玩家能够随意地烧录自己所喜爱的游戏，非常超值。好了，说了这么大篇的话，大家应该都等不急了吧？应该让大家看看火线烧录系统了。

二、火线系统外观篇

火线的包装盒采用的是《牧场物语》那种清新的包装风格，包装盒大小跟SP日版的盒子差不多，界面也采用了《牧场物语》的界面，



▲火线烧录系统外包装、火线烧录器。

整个包装简洁明了，里面还有一张8厘米迷你光盘软件，除了有火线系统的烧录软件外，还有许多GBA使用的工具软件，里面没有说明书，因为说明书已经印在包装盒的背面了。

三、火线系统软件篇

火线的烧录器很容易安装在PC上。在关闭PC的情况下安装好烧录器就完成了安装。烧录的时候只需要把卡带插在GBA或GBA SP中就能够联机烧录了，当然联机的时候必须先按“开始”＋“选择”键进入联机状态才能正常烧录。初学烧录器使用的玩家一定不要忘记按“开始”＋“选择”呀。说到火线的软件就不能不说它的更新速度了，发售一个多月左右从1.95版本的软件一直升级到2.37版本，每次升级都能够修改原来的错误并支持新的普通卡带，软件的更新勤快让大家觉得火线系统充满了朝气。

接下来我们来看看火线烧录软件的MAC界



▲MAC的界面给人感觉很清爽。

面，这个软件界面漂亮吧？如果你正好也是使用MAC的主题桌面的话，就是完美的搭配了，能够体现和谐的感觉。火线的烧录软件支持更新在线提示，只要你在上网，它就能够提示你目前软件又更新了什么，很人性化的设计。火线系统可以直接添加ZIP文件，GBA ROM自己会自动解压添加在ROM列表中，软件也能够支持添加FC的ROM，方便使用。目前的2.37版本软件还不能够实现GBA+FC的合卡方式，这个功能将在以后更新。火线软件特别之处就是拥有一个非常强大的卡带闪存芯片识别引擎，软件开发初期就设计好的识别引擎构架，可以让更多的普通卡带容易地改造成为烧录卡。


▲通过IPS补丁方式让修改成为烧录卡的普通卡支持金手指功能。

火线烧录系统是智能烧录，边擦写边烧录，使用过GBA LINK的朋友一定知道其使用智能烧录的时候，烧录速度比正常的先擦写后烧录的方式慢，但是这个缺点并没有体现在火线烧录系统上，烧录的速度可以在后面的测试篇中明确地了解到。添加好ROM文件后直接点击开始烧录卡带菜单按钮就行了。火线系统还有一个让使用普通改卡玩家高兴的功能，就是可以通过IPS补丁方式让众多的游戏支持金手指功能。

火线软件支持的普通卡改烧录卡的闪存型号相当丰富，三菱、富士通、Intel、NEC，还有混合芯片如Intel+富士通等都能够支持，而且火线系统还有GBA LINK所不支持的支持128M以上普通卡改烧录卡功能。目前的2.37版本软件更是直接支持了智慧宝盒烧录卡，不用修改直接可以使用火线系统烧录，真是非常方便，对宝盒烧录器烧录速度慢而抱怨的朋友，可以尝试抛弃宝盒的烧录器而购买火线系统，让你的烧录体验更轻松、更随意，这个支持别家烧录卡产品的特色还是火线惟一首创的功能呢。火线烧录软件还能够通过自动打补丁，让支持SRAM格式的改卡、烧录卡支持全兼容的游戏存档，也就是说如果你的改卡支持SRAM的存档并且容量在512k以上，那么你的卡带就能够支持所有的游戏存档正常记录。


▲众多的芯片支持方式、还有宝盒烧录卡直接烧录支持。

火线烧录系统也支持烧录端界面随意换的功能，虽然烧录的等待时间不算很长，但增加这样的个性化功能我想玩家也不会介意的，因为现在是强调个性的年代，每个玩家都喜欢有自己的风格。

四、火线烧录系统硬件篇

火线烧录器在上面的外观篇大家都看到了，目前火线烧录系统还公布了自己的火线烧录卡，我有幸能在第一时间能够拿到并且测试，下面给大家放上火线卡照片：



▲支持GBA烧录界面的更换——更加体现个性。）

因为还是内部测试阶段所以没能够公布火线烧录卡的PCB外观非常遗憾。火线卡的硬件特性如下：



▲轻盈的感觉——蓝色透明的火线烧录卡。

1．硬盒卡，黄金卡容量256M，水蓝卡容量128M。

2．256M黄金卡有4Mbit存档空间；水蓝卡有2Mbit存档空间。

3．采用火线驱动软件烧录，支持所有游戏的存档。

4．采用ASIC电路，和D卡一样省电，而且质量可靠。

5．带充电电路。

6．价格便宜，做工精细，价格低廉，没有时钟和ZIP压缩功能。

7．软件支持中文菜单和字体选择。

8．软件将升级集成金手指、SMS记忆、FC合卡、读书软件等功能。

其中使用ASIC的控制芯片能够让游戏长时间的运行，这点是不错的。

五、火线系统测试篇

测试平台

PC配置：CPU：AMD ATHLON XP 3200+；内存：512M。测试的ROM包括《最终幻想战略版》中文版、《口袋妖怪 火红》、《星之卡比 镜之大迷宫》，测试中的游戏除了《最终幻想战略版》中文版之外，其他的游戏都是通过ROM管理软件验证过的。测试中使用的SP有两台，一台是银色的美版SP，进行烧录相关测试；一台是《我们的太阳》限定版SP，进行连续使用时间测试。由于目前2.37软件不能够直接烧录合卡游戏，所以合卡游戏就使用张晓龙正在开发中的合成好的合卡ROM，这个合成ROM的效果跟即将发布的新软件合成效果是一致的，有两个合卡ROM，一个是《最终幻想战略版》+《SD高达G世纪》，一个是《口袋妖怪 火红》+《星之卡比 镜之大迷宫》，测试中这几个游戏都能够正常的存档，因为卡带是采用软件补丁方式的，所以能够支持所有的存档格式不奇怪。火线卡的菜单选择界面，简单明了，还支持中文ROM名称。

烧录时间测试

测试游戏	存档格式	游戏容量	烧录时间
FFTA（中文版）	FLASH512_V130	128M	4分15秒
SD高达G世纪	EEPROM_V124	128M	4分10秒
口袋妖怪 火红	FLASH1M_V103	128M	4分12秒
星之卡比 镜之大迷宫	SRAM_V113	128M	4分01秒

▲以上游戏烧速度均稳定在66K/秒左右。

连续运行时间测试

测试游戏：《星之卡比 镜之大迷宫》；测试条件：《我们的太阳》限定版SP、开前光、音量最大。9小时20分灯红，10小时30分自动关机。

测试完毕后。我又进行了意外的测试，测试太极鲨、QBOY的合卡功能烧录测试，因为这两个卡的做工是完全一样的，笔者怀疑QBOY和太极鲨可能是同一家厂家OEM出来的。

测试的时候选择三菱芯片128+128卡带然后烧录合卡游戏，经过不算漫长的等待后，烧录完毕了。进入SP游戏运行测试，竟然能够成功地切换到第二个游戏！我烧录了第二个合卡游戏后也是成功地切换游戏并且可以正常存档。



▲太极鲨烧录卡、QBOY烧录卡。

这么说来火线卡的硬件构架应该与这两个卡的特征相同，太极鲨之所以购买的人不多是因为其软件更新的速度慢、存档支持不好，如果火线烧录器能够正常支持太极鲨、QBOY，那么只要购买火线烧录器就能够让上述两家烧录卡对存档的支持达到脱胎换骨的地步。是否这样呢？让我们期待最新版本火线烧录软件的发布。有太极鲨、QBOY的朋友如果你也同时拥有火线烧录器，你不妨自己测试看看能否通过火线烧录来支持合卡功能。

六、测试总结

优点：

1.火线烧录器支持普通卡修改成的烧录卡。

2.烧录速度较快，与USB接口的烧录器相比速度也不慢。

3.支持IPS金手指方式，让普通卡改的烧录卡也能够支持金手指。

4.火线软件系统占用率低，使用火线烧录时不影响多任务的使用。

5.软件更新速度快。

6.软件支持最新升级信息提示功能，让你不会遗漏下载最新版本的软件。

7.火线卡连续运行时间长，跟规格介绍的一致。

8.火线卡价格低廉。

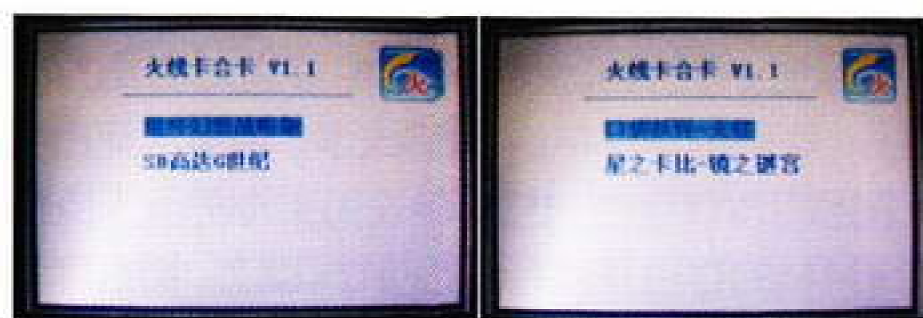
缺点：

1.烧录器使用并口不能热插拔。

2.火线卡有充电电路却没有使用充电电池。

3.没有时钟系统。

火线烧录系统适合囊中羞涩的玩家购买，即使你不购买火线烧录卡也能够通过将普通卡修改为烧录卡，成为最廉价的烧录系统。但是价格低廉不是火线烧录系统的品质低下的代名词。目前火线烧录的零售价格是95元；通过官方邮购火线烧录器，通过特快专递直接送到的价格不变，也是95元。256M的黄金火线卡零售价270元，128M的水蓝火线卡零售价170元，如果现在定购火线卡还能够节省10元，火线烧录系统的官方地址是：http://www.gamebios.com 。



▲ 火线烧录卡合卡界面——看起来很漂亮。

注：截稿时，火线烧录软件已更新至2.52版，火线卡合卡的多游戏存档备份、恢复功能已经完成。

文 马修

硬件短消息大杂烩



6月过去，距离NDS、PSP发售日又走近了一个月，但GBA SP完全没有走向末路的意思，无论是游戏，还是周边，都和这个炎热的暑假一起再度升温。下面，就请各位和马修一起，来看看国内国外的硬件消息吧。

新作出新机 最新的两款限定版SP

任天堂对出限定版的GBA SP到了上瘾的地步，说不定什么原因就推出个某个主题的限定版SP，令人防不胜防，下面，我们就来看看任天堂即将推出的最新两款限定版主机吧。



配合即将在7月1日上市的《大金刚康茄鼓2》与《超级大金刚2》，任天堂特别推出限量1000台的香蕉黄色大金刚限定版GBA SP，让购买游戏的玩家以抽奖方式有机会得到这台特别的主机，活动时间从7月1日起至8月31日。



另一款限定版，则是以Naruto为主题的火影忍者限定版SP，红色的外壳上，有明显的木之叶标志。该限定版将和《Naruto火影忍者RPG》于7月22日同捆发售，售价17540日元。

《口袋妖怪》动画登陆GBA！

6月16日，am3对外宣布，将在GBA上推出Advance Movie版的《口袋妖怪》动画片，并预定在7月17日与最新的《口袋妖怪》剧场版最新作《裂空的访问者》同步上市。而本次所公布的Advance Movie版《口袋妖怪》是《口袋妖怪》首次在日本推出的Advance Movie版影片。

同样，美国方面也预定于今年夏季开始贩卖直接以卡带形式出版的GBA Video版《口袋妖怪》卡通。首款预定发行为《皮卡丘的暑假》，其中除了23分钟的全部的《皮卡丘的暑假》，还有《超梦的逆袭》、《裂空的访问者》两部剧场版动画的预告。

有着无数FANS《口袋妖怪》的人气卡通电影出现在GBA上，无论对于厂商，还是对于口袋迷，都是非常值得高兴的消息。



超小型燃料电池技术，拯救未来掌机市场的救世主？

众所周知，电池一直是制约掌机与其他各种便携电子产品发展的瓶颈，而当前各种便携设备如掌机、手机、PDA等却因为市场竞争不得不加入越来越多、越来越强的功能，使得耗电问题日渐突出，这不仅需要从硬件省电技术方面进行研究，对电池技术的突破，也是非常



迫切的。但目前应用极广的可充电式锂电池，似乎难以再实现质的突破，这使人们不得不把眼光投向燃料电池上。

然而传统燃料电池装体积过大，安全性与便利性都不适合便携电子产品，所以，研发便利可靠的小型燃料电池装置，成为燃料电池民用化以及便携市场继续高速发展的关键。

美国MTI MicroFuel Cells公司于6月21日正式对外发表，将于2004年底推出给行动电话使用的超小型燃料电池产品“Mobion technology”，MTI宣称该产品能提供比现有充电式锂电池长5倍的使用时间；日本东芝亦于日前发表“全世界最小”的燃料电池产品，该产品尺寸为22×56×9.1(最薄处为4.5mm)，可使携带型音乐播放装置连续运转20个小时，能量密度约相当于等重锂电池的1.5倍；Intel、日立、富士通等厂商亦发表各自的可携式数字装置超小型燃料电池的研发计划，国际电工委员会(IEC)亦积极推动携带型数字装置的超小型燃料电池标准化的制定作业……



可以看出，超小型燃料电池技术已趋成熟，而一旦广泛应用，制约便携电子产业发展的瓶颈得以突破，未来的掌机市场乃至整个便携电子产品市场，将迎来一个崭新的时代。

《最终幻想Ⅰ+Ⅱ ADVANCE》预约特典吊链



Square Enix为即将于2004年7月15日发售的《最终幻想Ⅰ+Ⅱ ADVANCE》举行了新的预约活动，在任天堂网站上预定本款游戏的玩家中，随机抽选10000名幸运者，可以在游戏发售时随游戏得到附赠水晶手机吊链一个。水晶吊链由特殊的制作工艺加工而成，共有3种款式，水晶里分别有白魔导士、黑魔导士或红魔导士的雕刻。其中白魔导士4000个，黑魔导士4000个，红魔导士2000个，都是随机抽取的。



《续·我们的太阳》预约特典——太阳水枪

Konami最近发表声明，预约GBA游戏《续·我们的太阳》的话可以得到特典，而特典就是主角所用的太阳枪——不过不要以为拿到这个特典就可以拿它收集太阳光去冒险了，因为，这只是一把水枪。



中文游戏猎人2

游戏猎人2是非常好用的硬件金手指工具，使普通卡带用户也能享受到金手指的乐趣。除了内有的758款游戏及2642个密码，玩家还可以自己增加新的游戏及密码，使游戏猎人2有了一定的扩展空间，而自动搜索游戏密码的功能更使菜鸟玩家也能轻易玩转金手指。现在，新的中文版的游戏猎人2也推出了，不过目前出现了对一些D卡识别不能的问题，值得高兴的是，这个问题已经引起了官方的重视，以后能否解决这个问题，我们将继续关注并报道。

GBA对拷机

这个周边是XG Team公布出来的，包括一个对拷设备和一根数据线，外表看竟然和游戏猎人2惊人地相似，和以前的商用对拷机不同，该款对拷机就是给玩家们自己准备的，据官方称，该周边需要一盘母卡和一盘空白卡，其中母卡可以是普通的卡带，也可以是没有引导程序的烧单个游戏的烧录卡，而空白卡必须是





XG2T 系列的烧录卡。因为该产品尚处于测试中，因此具体信息不明，大家有兴趣的话就多关注一下以后的“短消息大杂烩”吧。

GBA SP 电源线

DIY是一件很让人有成就感的事情，从常用软件的界面，到自己主机的换装，无一不展现了DIY 者的智慧和动手能力。而这款GBA SP电源线也可以用来DIY的，只有SP电源端插头的电源线，玩家完全可以接出自己的个性，可以接上更加稳定的220V电源，可以接耳机、回旋重低音耳脉甚至有源音箱——当然了，DIY这个东西可是需要很专业的技术的，不然接错哪根线的话后果可就难说了……



GBA 伸缩通讯线

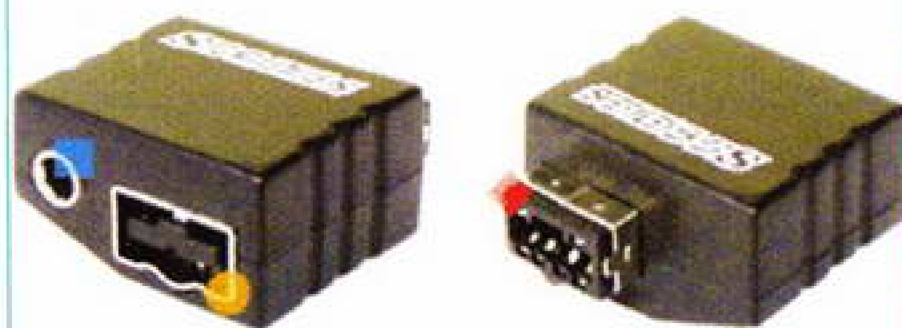
掌机一族们结伴出门，GBA 通信线是必备的，沿途的风光都可以忽略，但难得的对战乐趣却万万不容错过，只是每次都拿着一大把线的感觉总是有点拖泥带水，而且从包里拿出，还要理上一阵子。不过下面给大家介绍的这款通讯线就没这么麻烦，因为它是像卷尺那样可伸缩的，用多少拉出来多少，不用了就缩成一个小塑料块带着也方便，而伸缩线壳体中部，还有另接通讯线的插口，只是不知通讯线在伸缩时弹性如何。



一分二耳机电源输出线（盒）

GBA SP最“猥琐”的设定就是不能在充电时插上耳机，因为耳机、电源用的是同一个插口，但周边厂商是无所不能的，下面这两款周边就解决了插耳机与插电源间的矛盾——只要在





电源口分出两个插口就可以了，解决问题就这么简单，只是不知道接电源时玩游戏，在耳机中是否也像GBA 那样会听到嗡嗡的电流声。

GBA 卡带擦

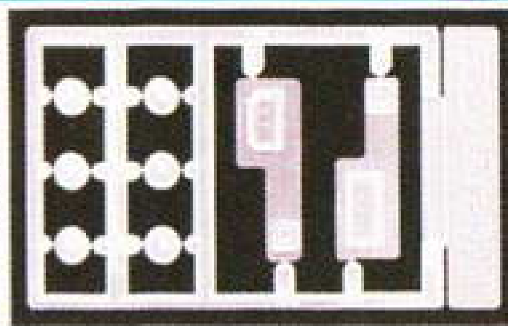
GBA 卡带没有卡盒，用久了太脏就会出现读不出内容的现象发生，这时只要擦擦卡带与机器接触处的金属片就OK了，而现在说的周边，就是专门来擦GBA卡带和GBA（SP）插卡槽的彼此接触部分的，用这个擦，也许会更方便、更彻底吧？这个东西是在日本网上商城看到的，国内目前还没有看到。





GBA SP 端口防尘盖

GBA SP 端口——或者说任何一款电子电气产品的插口，无一不是门户大开，这样当然是使用方便，但又会落灰。其实有那么点灰尘什么也不影响，但偏偏有人觉得不爽。于是，这款日本专有的周边就应运而生了，主要用来遮挡充电器插口和通讯线插口防止落灰。



GB 耐久测试

英国计算机杂志《T3 Magazine》在不久前对苹果公司产品 iPod 的进行坚固耐久力测试，而且为了做出比较，还用Gameboy、诺基亚7600、PENTAX照相机与笔记本电脑进行对比，测试项目包括泥地坠落、野外行驶车载、彩弹瞄准射击等测试项目，结果以结实著称的Gameboy 取得了最终的全面胜利。

ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険3 アドバンス 不思議のダンジョン

特鲁尼克大冒险3 ADVANCE GBA
トルネコの大冒険3アドバンス

◆Square Enix/CHUNSOFT ◆RPG ◆2004年6月24日◆日版
◆1～2人 ◆自带记忆功能◆128M◆6279日元
◆对应GBA专用通信对战线 推荐玩家年龄：全年龄

迷宫中的基本操作：	
十字键	移动
B+十字键	快速移动
A	攻击、决定
B	取消
A+B	原地恢复HP，但是满腹度下降
L	射出装备的弓箭
R+十字键	斜线移动
轻点R	可以选择方向
SELECT	观看本层地图

按B可以快速站在迷宫中的物品上而非拣起，选足元是调查脚下物品。往壶里放东西时选出菜单后按住L+A是复数放入，L+B则是取消。

攻略透解 Guide Through

文 Chinagba jshmily
编 铭风

攻略开始

在波波罗生日时，特鲁尼克一家遇上了海难，被岛上的村民所救。在村子中和妻子对话后睡觉，再与族长对话。回家对话后头触发剧情，出村向上便来到迷宫处。

谜のほら穴（3F）

本迷宫让初次接触本系列的玩家对基本操作有所熟悉，迷宫相当简单，且即使死去身上的东西也不会掉下（注：等级也会在通关前一直保留，所以しあわせの种这样的道具最好保留到以后使用）。这里出现敌人都是些没什么特殊技能的敌人，应该很容易对付。

回到バリナボの村，发生剧情后选择“否否否是是”会使ロサ加入同伴（选是的话同伴就是イネス，在迷宫中会替玩家回复HP和释放攻击魔法，难度会稍低。选ロサ的缺点是你可带入迷宫中的道具减少，但以后是会得到好东东的。下文都是以ロサ为同伴的情况下来描述），这时候可以把村子中的道具扫荡扫荡：自己家右上方的房间的2个宝箱，分别放着50元和ちからの种，右上方倒下的木桶中可以找到しあわせの种，村子左下的木桶中还可以找到50元。和村子最左侧靠海的人对话选お祈りをする就可以记录了，而选择おつげを聞く他会告诉你离下次升级所差的升级点，选择第三项则会解除你装备的诅咒，暂时还用不上。



这时候可以携带10个道具进入バリナボの村上方的遗迹，从左侧楼梯进入就可以到达第2个迷宫いざないの洞くつ了。

いざないの洞くつ（6F）

本迷宫也比较简单，但是注意不要使用ロサ的道具和把他的道具放进保存之壶（不信你就试试，乱拿人家东西可不对哦），也不要攻击他，他快死时帮他恢复，很多时候可靠他在前面顶着，自己在一旁辅佐就可以了。ロサ打死敌人你可以均分敌人的经验值，而你打死他怪物他则只能得到你所有经验值的一半。（这里友情提醒大家调查一下ロサ东西中的宝の地图。）

注意敌人：おおきづち会使用蓄力攻击，看见它蓄力时退一步让NPC充当炮灰，再上前。

通过迷宫后的屋子内，床上的老爷爷会教你一些迷宫的基本知识，上方的罐子中可以得到50元，旁边的柜子则可以得到ちいさなメダル，这可是以后可以换金属王之剑和盾牌的好东西。从本房间上方的楼梯下去则进入第三个迷宫：南海の地下道。





南海の地下道（7F）



这个迷宫虽然只比上一个多了一层，但是难度却大幅上升，木の盾那薄弱的防守力在这里都起不了太大作用，所以碰上敌人还是多用ロサ对付吧，当然还是要注意用ホイミの杖为他补足hp，当他脑袋上显示"感叹号"时就要给他补血了。



注意敌人：ゆうれい能在墙壁内移动，此时攻击无效。マドハンド会将你的物品扔掉，如果扔的是ロサ的物品的话……为你默哀吧……。

到达海底之家后和上方的神父对话可以记录，和神父旁边的女子对话休息后可以得到一个パン，与下面左边的人对话则可以把身上的东西放入仓库或者取出，这样就不用为身上东西太多而不能进入迷宫烦恼了，右边的房间有商人可以买卖东西，买些有用的东西以应付接下来的迷宫吧！来到左上方即可进入下一个迷宫さんご礁の神殿广间。



さんご礁の神殿广间（5F）

这个迷宫的很多敌人都是《特2》中没有的，而且有着在水中就能自动回复HP的能力，如果不能一击必杀他们的话，最好把它们引出水里再打。

注意敌人：スカイフロッグ要引到大路上对付。ホイミスライム会帮你回复HP，可以好好利用。デビルアンカー很麻烦，打不死就用バシルーラの杖传送走它吧。

通过さんご礁の神殿广间后照样可以记录和整理装备，然后进入下一个迷宫：さんご礁の神殿回廊。

さんご礁の神殿回廊（9F）

本迷宫难度进一步增加，建议选择前面几个迷宫修炼一下等级，这样会比较轻松。另外这时也要注意对同伴的保护，他经常会傻呼呼地攻击在水中可以恢复HP的敌人，而到了这里敌人的实力已经不是他一人可以应付的，所以一定要注意把他调开或者把敌人调开。

注意敌人：グレイトマーマン是本迷宫中最可怕的敌人，用NPC去对付他吧，不然它把你所携带的NPC的道具击飞的话，你就哭去吧。

突破本迷宫后左方的火把点燃，上方的门打开，可以进入下一个迷宫：海底山地ふもと。

海底山地ふもと（10F）

这个迷宫的敌人都是全新的敌人，而且几乎都拥有强力的特技，建议等级达到15左右再挑战本迷宫。

注意敌人：リリパット需要走斜线，等靠近它后再打。笑いぶくろ会偷你的钱，还是交给NPC好了。遇到テンツク不要随便就让NPC上去顶，因为他被"跳舞"了是不会后退的。ばくだん岩会爆炸，用ふきとばしの杖配合弓箭攻击，不要让它近身。

通过本迷宫后可以记录，然后在本房间上面的罐子中可以获得200元和ちいさなメダル，和旁边的商人做做买卖整理一下装备，就可以前往下一个迷宫了。



6 海底山地 山顶（5F）

应该说是整理后相对容易的一个迷宫，而且只有5F，熟悉一下新增的怪物通过应当不难。

通过海底山地 山顶后，在海龙岛终于看到了久违的仓库，这里还可以锻造武器，防具的强度，也可以在银行家那里存放身上的钱，与2楼的学者对话得到海龙岛の遗迹的消息，这样整理好装备后就可以向新的迷宫进发了。



在大陆上移动时可以选择进入贤者の洞穴，但是身上所有的道具，攻防具全部都会消失，死去也会丢失所有金钱，所以建议以后再来。其实本迷宫就是风林系列的伊菲的问题的样本，本文将会在后面提供所有谜题的解决方法。

海龙岛の遗迹（12F）

本迷宫的怪物多为原来怪物的强化版本，

小心应付吧，推荐等级在18左右。本迷宫中也有商店的存在，看到世界树の叶这类的东东不要错过的好。

注意敌人：さまようよろい在相隔一步时不会主动靠近你，可用间接攻击攻击它。

在本迷宫的最深处可取得海龙の圣火，回到海龙岛与居民对话，整理好装备后就可以去上方祭坛用海龙の圣火点燃祭坛的火了，而后就可以进入海龙岛内左边的新迷宫。



灯台の地下室（8F）

如果玩过《特2》的玩家就会发现，本处出现的怪物很多是在《特2》中看见过，但是特技却与原来不完全相同，比如ギガンテス增加了吹飞攻击，而がいこつ剑士则由只能击飞盾变成了能击飞装备，总之根据怪物的具体情况具体应对吧。

注意敌人：シャドーナイト会使用痛恨一击，要小心。がいこつ剑士会击飞你的道具，不要背对着水或者NPC和他战斗)，あやしいかげ，シャドー是透明的，可在NPC协助下猜测t它所在的方向来攻击。

通过后来到“遗迹の休息地 南”，和那里的人对话得到毒けし草，记录后往上前进。

遗迹の大空洞 南（10F）

特鲁尼克篇的流程也接近尾声了，敌人实力当然也不含糊，所以等武器强度较高等级也提升到一定级别再进发吧，这里同样会出现商店，看见有杖，卷物之类的东西多多购买以应对最后的决战。

注意敌人：だいまどう会催眠，让你来乱丢自己的物品：ぐんたいアリ会召唤同伴，要退到窄道应对，要是出现很多了敌人的话，就用バシルーラの杖传送走NPC，迅速找到楼梯下楼。



来到“遗迹の休息地 北”，比较关照你的是这里有仓库可以储存提取东西，记录后接下来的迷宫是“遗迹の大空洞 北”。

遗迹の大空洞 北

这个迷宫中首次出现《特3》的新机关雕像，雕像的效果对于房间内的敌我双方是相同的。出现的雕像有火焰，场所替换等（后文有所有石像的详细介绍）。一定要小心有的房间里的石像会让你掉出道具，把NPC的东西掉出就惨了，还是不要进去了。另外这时候ロサ的等级也应该到顶了，毕竟NPC的实力有限，所以尽量让他在你身边而不要远离你吧，否则他挂了就没得玩了。

通过本迷宫后和ロサ分手，走前他会送你モノカの杖，一直左斜上走就可以到コスタリベラ（这里有妖怪斗技场，现在还进入不了），进城调查入口处的桶即可得到草药和ちいさなメダル，稍作调整（这里也可以拿到一个ちいさなメダル），最后到达グレートバレイナ城下町（途中可以进入バレイナのほら穴，5F，以现在的实力通过应该不成问题，由于不在主线剧情之类，所以这里笔者就不多费口舌了，另外可以碰到谜の商人，卖的东西有5个の大炮の弹，大炮の壶[5]，マルチアロー），在城的右边帮忙救起落入井中的小狗再左侧的房间与躺在床上的人对话选是可以再得到一枚ちいさなメダル。来到上方发现城门紧闭，只好返回コスタリベラ，和城里的兵士长对话，了解到王妃病倒了。之后再去グレートバレイナ城下町与上方的兵士对话就可以进入王城了，与国王对话完毕即可进入特鲁尼克篇的最后迷宫。（这时候会在大地图上遇到神秘商人，有好东东就买下吧）







山脉の尾根（13F）

特篇的最后一个迷宫，敌人的实力当然不能弱了，新增加的雕像有：房间内敌我伤害均

为10点；远投：房间内投掷东西有远投指轮的效果；重力：如果敌人站在陷阱上就会受到伤害；岩：飞出石头给予伤害；睡眠：石像周围的人睡眠。合理利用这些石像也可以给敌人造成大伤害的。

注意敌人：どくやずきん会使用毒矢降低你的力量。对付ドッグスナイパー最好在远处用杖使其不能再用弓箭攻击。おおめだま会让你混乱。

通过本迷宫来到山后小屋，与巫师对话后



她会答应帮助制药，去2F睡觉后等到第2天早晨剧情发生。来到王宫住宿一晚后发现王妃的病已经好了。对话后，巫师加入同伴，之后去王宫的地下室可以找到一枚ちいさなメダル，再回到コスタリベラ与此人对话后即可开船，之前与下边右图的人对话选否可得到一枚ちい



さなメダル。行船回到家中，巫师会用巫术治好波波罗的病。而后大家开了个party庆祝波波罗的康复，而波波罗也表达了自己要个人冒险做个合格武器商人的愿望，回家后睡觉，游戏正式进入波波罗篇。

一大早醒来发现老爸已经不见了，和老婆婆对话她会送一个大面包，和族长对话后知道了村子周边有怪物的行动，于是我们的波波罗正式登场了，出门后就进入第一个迷宫魔物のほらあな。

魔物のほらあな（3F）

同特鲁尼克，很简单，熟悉一下波波罗的操作吧：可以让怪物成为同伴，可以装备爪，但是不能装备防具。迷宫内的敌人都十分弱。

收到怪物后回村子和族长对话，然后就可以进入正上方遗迹的迷宫了。

いざないの洞窟（6F）

让你的怪物同伴多升升级吧，因为如果你的同伴打死怪物你可以获得全部经验值，你打死它们却什么都得不到。

南海の地下道（7F）

想要提醒大家的是注意怪物同伴的状态：当脑袋上的心型变成白色的时候就赶紧给它补充HP吧。

到达海底の家，和左边的老人对话可以加入或者去掉怪物同伴，其他的和特鲁尼克篇也没什么大区别了，整理好后和左边的士兵对话，他不允许前行，回到パリナボの村吧，和族长对话得到神々の星，并赠予うみどりの爪，去正北方遗迹用神々の星



打开门，就可以进入神々の道了。

神々の道（8F）

从这里开始才算得上是波波罗真正意义上的第一个迷宫，敌人也大多数是原来没看见的，多利用怪物同伴突破吧（选择怪物同伴对话可以对其下达指令，从上到下为：按原始方针作战；一起行动；让怪物自由行动；保命要紧；原地待命；迅速逃离；不使用特技（指令是慢慢增多的，一开始只有2项）。

注意怪物：メガザルロック会使身边的怪物复活，要优先干掉它。ドルイド会转移自己身边的怪物。

由于波波罗篇章主要依靠怪物同伴来作战，所以一定要培养强力伙伴，这样就会容易得多，开始建议选择指令中的一起行动，这样怪物同伴就不会远离你，一旦HP不足可立即补给。多利用初期迷宫让怪物同伴多多升级。

通过神々の道后来到旅人の祭坛，记录后上方的下一个迷宫是试练の道。

试练の道

可以考虑在这里收得一些高级别的怪物如あくましんかん等，不行就多打几次吧，这样不仅在这里，打以后的迷宫也会更方便。

通过本迷宫到达マダム。グラコスのバザー，在右边的宝箱还可以得到一枚



ちいさなメダル，左边的楼梯下去挑战新的迷宫密林の墓场。

密林の墓场（11F）

本迷宫建议要收到ホイミスライム，能为同伴补血，否则以波波罗的个人实力应付起来真是困难，另外キラーマンティス拥有两次攻击的特技，还可以改变脚下的陷阱，也是不错的伙伴，不要错过。

本迷宫会大量出现リレミトの卷物，这可是逃出的必备物品。虽然波波罗无法阅读卷物，但本卷物他是可以使用的，方法就是拣起卷物，丢在地上，然后站上去选择使用即可。

到达密林の小屋后，和小屋内的老夫妇对话后休息一晚即可前往下个迷宫。房间内的桶中有50元和ちからの种，屋外的木桶里有一枚ちいさなメダル。(在密林岛上闲逛可以进入密林岛のほら穴5F，和バレイナのほら穴一样，由于属于随机碰到的迷宫，这里就不做分析了)。

密林の采掘场（5F）

这里的敌人多是丧尸系，要注意恢复系的魔法和道具是可以给他们造成伤害的，多多使用吧，另外注意敌我不分胡乱攻击的バーサーカー，他升到5级以上就找楼梯逃跑吧，由于只有5层，应该不难通过。

注意敌人：バーサーカー它回攻击自己人来升级，如果升级的声音出现多次的话要立即开溜。

之后到达遗迹の休息地 北，照样是整理装备，记录。然后继续：遗迹の大空洞 北。

遗迹の大空洞 北（10F）

由于和特鲁尼克篇完全一样，所以笔者再这里就不费笔墨了。

注意敌人：同特鲁尼克篇。

通过本迷宫后沿着和特鲁尼克同样的道路来到コスタリベラ（同样可以进入バレイナのほら穴的地图迷宫，也能遇到谜の商人。只不过卖的东西变成了うみどりの爪和万能の杖），发现这里遭受魔物侵袭，很多人已经倒下了，去右上方屋子的地下一楼见到病倒再床的母亲，



与她对话后波波罗决定去グレートバレイナ找爸爸商量商量再说，进入后与挡住路的士兵对话，他就会带你进入王城，看见老爸正在和国王交谈着什么，父子相见，感人呐。不过现在不是感慨的时候，还有很多事情等着处理，马不停蹄的赶往占いオババの家（和爸爸对话选择时就可以传送去），发现她也倒在了床上，与她对话会得



到祈りの水晶，2人刚要下楼，却发现有魔物袭击，于是波波罗决定留下守侯占いオババ，游戏主角再次变成特鲁尼克。前往右斜下方利用祈りの水晶的力量进入了迷宫：邪恶な风穴。

邪恶な风穴（16F）

接近翻版了，出现的敌人当然是相当强劲的了，有很多都是原来怪物的强化版，当然也有ドラゴン这类的新增的怪物，喷火攻击伤害20点。多带点好东东去挑战吧，特别是杖类武器，由于现在还不能合成十分强力的剑盾，所以有效的使用辅助武器才是取胜的关键。

暗黑の间

只有2层，到了第2层可以看到罪魁祸首ヘルジャスティス，还有四条龙作他的帮凶，一定要有圣域の卷物，这样踩上去对付BOSS就相当简单了。



把ヘルジャスティス打倒以后游戏还没完结，他使出邪恶的力量把特鲁尼克封印了，剩下的，该轮到波波罗去救老爸了。

画面转到了占いオババの家，波波罗被噩梦惊醒，他预感到爸爸出事了，决定去邪恶な风穴看个究竟。途中要穿过的邪恶な风穴，暗黑の间，建议收得メダパニシックル，这样打最终BOSS会轻松很多。

打倒最终BOSS后，众人来到了王宫。和楼下母亲对话后去村庄再回来宴会便开始了。之后就是漂亮的END画面了，但是游戏这时才刚刚开始而已！





通关之后



通关之后就完结吗？其实玩过本系列的老鸟都知道，游戏现在才刚刚开始，接下来还有着更BT的迷宫，更丰富的宝物等着你去收藏呢(开始游戏时如果选第二项就可以试玩几个BT迷宫的浓缩版，当然要完全版还得通关后)。下面，就让我们来了解真正的“不可思议”吧！

地图上现在可进入的迷宫除了文中提到的还有メダル王の城外的孤岛のほら穴（没什么难度，属于随机遇到)，占いオババの家上面的黄色山脉的仙人のほら穴（和贤者のほら穴一样性质的，共30F，后文也将详细讲解)，密林の小岛外的魔物の巣（极度BT)，化石のほら穴（在海龙の灯台周边，需要波波罗才可以进入)，邪恶な风穴下方的いけにえのほら穴。



由于以后陆续出现的新增迷宫都将用到いけにえのほら穴出现的カギ，所以通关后的研究我们先从它开始吧。

いけにえのほら穴（4F）

等级限定为1，不能携带任何道具进入，可以说是考验运气的一个迷宫，但是其中也是有窍门的：强烈建议选择波波罗进入，因为在本迷宫内波波罗还是可以收得怪物同伴的，如果收到了同伴的话，通过几率将大大增加。开始阶段除了マドハンド之外，其它敌人对于我方都是一击必死的，所以就要活用道具了。以下杀敌方法都是以可得到的道具为例。



杖类首选是ザキの杖，但是只能使用两次（一次挥动，一次投掷)。ラリホーの杖就不用多说了吧，近身挥动后狂打即可。草类ラリホー草和杖的用法一样。火炎草绝对好用，因为近身时对マドハンド，ブラッドハンド也是必杀。打死くさった死体，リビングデッド，グール一个的话，升到3级就足以对付一只单独的マドハンド了。但没必要的话千万不要去招惹マドハンド，因为它们经常多个待在一起，一个将你的道具扔掉后另一个会毫不犹豫的用那道具砸你，这一击可是致命的啊。到达3F是最困难的，ブラッドハンド会把你强行拉到身边，如果等级没有超过6，即使满血也必死无疑，如果不是必经之路就绕开吧，另外本迷宫出现了一些新的石像（介绍请看后文的全石像列表)，一定要小心。4F没有敌人，会随机得到1～4把カギ，用它打开该层的隐藏房间可以得到バイキルトの卷物和スカラの卷物还有1000G。另外要说本迷宫运气是相当重要的，比如3F你是等级不够，而ブラッドハンド又刚好再你必经路上，那就只有重来了，笔者就曾有过连挂10几次的经历，也有着1分钟通过本迷宫的经历（前2楼楼梯口都是就在眼前)。

通过本迷宫后，就能得到开启特殊房间门的钥匙了，然而这还远远不够，要想挑战强力迷宫，自然少不了强力的攻防具，本阶段能得到的最强攻防具自然就是在メダル王の城与国王换得的メタルキングの剑和メタルキングの盾了（さなメダル能交换的道具见下表)，特别是メタルキングの剑，不仅初始攻击值高，而且印数更是高达10，能合成多种特殊能力。



用小金币交换的道具：

道具名	所需金币
5发の大炮の弹	1
妖剑かまいたち	5
如意棒	10
うけながしの指轮	20
メタルキングの剑	40
メタルキングの盾	50
黄金の杖[5]	60

关键在于さなメダル的取得，正常游戏剧情能取得9个，在隐藏迷宫中可以获得无数多个，其实在邪恶な风穴14F用モノカの杖可以变出无限多个（几率大概是三分之一左右，如果不是さなメダル则是钱)，正好邪恶な风穴的

まもの壶众多，把该壶投向墙壁对着混乱的怪物挥杖即可。由于モノカの杖在いけにえのほら穴是可以取得的，所以换取想要的装备只是时间问题。剩下就是锻造武器附加强度了，いけにえのほら穴刚好可以得到バイキルトの卷物和スカラの卷物来强化武器防具，除此以外在海龙的灯台也可以锻造武器（由于要进出迷宫一次才可以继续打造，建议选择简单的如孤岛のほら穴这类的迷宫，很快通过后传送到灯台继续打造）。

觉得准备差不多了就可以挑战隐藏迷宫了：去密林の小屋与老人对话可以得到开启占いオババの家左上遗迹的密码ヒラケヨハイレ。



（注：如果是特鲁尼克则不能直接传送到密林の小屋，而需要按照波波罗路线再走一次才能到）得以进入プチット村，在最上方的房间中可以取得しあわせのたね和1000G，沿着右边的树枝爬到上方房间，与プチット族长老对话，就可以挑战封印の洞窟和异世界の迷宫了。到了プチット村如果在过去看过ロサ的宝の地图，在村子右下可以获得印の盾！



封印の洞窟（99F）

可以带10个道具进入，等级进入后变为1，死去后金钱道具全部消失，道具全部未识别，通关后的第一个真正意义上的迷宫，没有太强力的武器防具的话本迷宫还是有很大难度的。到了这里相信大家经验丰富了，这里就不说如何过关了。只讲解一下迷宫的特定层数出现的特殊房间里的道具得到法。

特殊房间

7F：通过后能救出两个プチット族族人（第一次选是则结束冒险和他们一起回去）。



20F：通过后能救出三个プチット族族人（回到プチット村就会发现有道具屋了）



30F：通过后能救出两个プチット族族人（回到プチット村就会发现有仓库了）。

40F：需要用カギ打开门，然后用おおきづち敲碎冰砖，得到黄金の草！

50F：可以得到的东东是黄金の矢，需要カギ一把打开门然后用おおきづち敲碎最后弯道口的弹簧陷阱。

60F：用カギ打开门，然后装备通过的指轮，站在水的边缘装备おおきづち敲掉陷阱。

70F：用カギ打开门，用おおきづち或者つるはし挖坏水晶即可，得到黄金の指轮。

80F：需要カギ开门后，上两步，左两步，上两步，左挥とびつきの杖，避开时限爆弹の卷物引爆得到宝石箱，里面装的是印之盾。

90F：需要カギ开门后，装备通过指轮走到水面的左上，对着左下挥とびつきの杖，得到とびつきの杖后吃转移草或者对着右上挥とびつきの杖出来，宝石箱里面是黄金の盾。

98F，需要2把カギ开门，装备通过指轮后用つるはし挖开墙得到，宝石箱里面的是ロトの剑，本游戏的最强剑。

回到村子中可以做的事情很多，但是我们还是先介绍下面的迷宫再说其他的吧！（回到プチット村和族长对话会发现新增加了まぼろしの洞窟和不思议の宝物库这两个迷宫）



异世界の迷宫（99F）

这个迷宫不可以带任何东西进去，而且等级强行为1。由于不能带任何东西进入，而且道具均为未识别态，所以说本迷宫像极了《特2》的“更加不可思议迷宫”。这里就为大家讲解一下道具识别的经验和迷宫中的特殊房间。



由于初始时道具都是未识别态，所以初始时能识别的道具越多，对以后越有利，首先建议所

有道具的识别都在逛完该层后站在楼梯口处使用，以防不测。杖的识别，可利用对敌人挥杖后的效果判断；草药类道具通过吃可以识别；卷物则是通过读来识别，剑盾的识别最好在踩到磁石陷阱时，不然装备的武器防具附带诅咒卸不下来就糟了，有了这个陷阱你就可以慢慢把所有装备试完了（怪物屋里陷阱比较多）。相比这些，壶和指轮的识别就困难多了，当然可以通过装备或使用的性质来判断。比如壶类大炮の壶和水がめ一开始就是可鉴别的，而最开始可以选用"押"指令使用的很大可能是回复の壶；指轮类通过使用、投掷物品的现象可以分出远投，まがり、ヘタ投げ、装备的，可以分为爆发、通过、力量、传送等等。这就需要玩家长时间玩此游戏积累了。另外如果迷宫有商店千万不要错过。结合后面附带的道具表买卖价格可以识别出很多东西，如果能在初期就识别很多道具的话，以后的游戏将会顺利很多。



特殊房间

20F：特定的大怪物房间。

40F：大怪物屋有大量使用杖的敌人出现。

80F：用カギ开门后，用つるはし挖开墙即可，得到的是黄金の纸切。

81F：特定的大怪物房间。

90F：用カギ开门后，用つるはし挖开墙，装备通过的指轮过水得到，宝石箱里面的是封の剑。

98F：用カギ开门后宝石箱里的是黄金のつるはし。

不可思议的宝物库（99F）



在封印洞穴的矮人族全部救出来以后就可以进入本迷宫了，等级可以保留，可以携带20个道具进入，而且里面的宝物巨多。但是光想是没有用的，一定要有附加值90以上的装备方可进入（否则绝对找死），而且合成各项能力越多越好。90F以后运气才是王道。所有敌人都LV9了，根本没得打，我曾尝试用最强的罗特剑（未合成特殊能力只有99的附加值）打ジャスティス兄LV9，用了将近30下才把它打死……（ジャスティス兄LV9还完全免疫杖）最后阶段除了逃跑加打世界树之叶真的没什么特别好的方法了，好在中间穿插了无数的特殊房间，这样房间数少些也容易找到楼梯口些。

还有想要一次拿光所有宝物，多个つるはし和10把以上的カギ也是不可少的，另外本迷宫除了能打出草药和拣到杂草外，不会得到任何可吃的东西，所以面包也要带足哦。

特殊房间

15F：特定的怪物房间。本房间很多宝物都是要通过挖墙得到的，判断的方法就是在窄道按B快速移动时如果在中间自己停下来，就说明该区的墙壁内埋有宝物，用镐头挖挖周围吧。

30F：有5000G，用カギ开门后装备通过的指轮后可以得到，由于后面宝物众多，钥匙不够就别要了。

40F：用カギ开门，踏过针床可得到纸一重の指轮。



50F：用カギ开门，踏过针床，获得草うけの杖[1]4个。

55F：强制的怪物房间。

60F：用カギ开门，可以获得的是草なげの杖[1]3个。

70F：用カギ开门后，右上角的墙是可以用つるはし挖开的，再装备通过的指轮即可得到4个祈りの卷物。

75F：需要3把カギ来先后开锁，再用つるはし2或3个挖墙得到强力武器ストレイトソード。

80F：需要1把カギ，然后用おおきずち或つるはし挖开水晶即可，宝石箱内是奇迹之剑。

85F：需要1把カギ，2到3个つるはし挖墙得到，宝石箱里是はやぶさの剑。

90F：用カギ开门后，装备おおきずち敲开面前的陷阱，魔法箱里面装的是识别指轮。



95F：最后得到はね返しの指轮。

98F：用カギ开门后，然后装备おおきずち敲

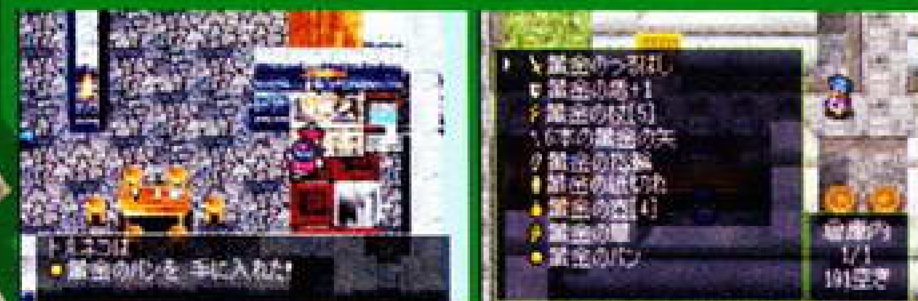
碎水晶。再用カギ开门，用おおきずち敲掉陷阱，然后装备通过的指轮，即可得到ロトの盾和黄金の纸。

合成醒目！

这里碰到的新怪物バブリン和ボムボムボム15F开始出现的是可以异种合成的，千万不要错过机会！先为大家讲解以下异种合成的概念：本来游戏中不同的东东是不能合成的，但是利用这类的怪可把不同类的可合成的东西丢进它的嘴里，就可以让武器防具（主要是前者）获得新能力！可以异种合成的东西和其合成后具备的新能力如下：

原始道具	合成道具	具体效果
+白纸の卷物	装备	印数+1
剑+ワナの卷物	剑	挥剑有可能在正面形成陷阱
剑+ルーラ草	剑	攻击有可能转移敌人
剑+バーサーカのたね	剑	攻击可能让敌人狂战士化
剑+铁化のたね	剑	攻击可能让敌人铁化
剑+いかずちの杖	剑	全体攻击力提高
剑+かなしばりの杖	剑	攻击可能让敌人麻痹
剑+ラリホーの杖	剑	攻击可能让敌人睡眠
剑+メダパニの杖	剑	攻击可能让敌人混乱
剑+おびえの杖	剑	攻击可能让敌人恐惧
剑+普通の指轮	剑	对史莱姆系伤害大
剑+ちからの指轮	剑	武器附加值+3
盾+きれいなゆびわ	盾	盾的买卖价格一样
火+冰+砂+风の杖	ゴットスパークの杖	给予敌人100点伤害

其中白纸の卷物的异种合成是最好的，这样让ロトの剑 印数达到10，ロトの盾印数达到6，打造超强的指轮，最强套装便可实现。另外提醒下大家バブリン可以合成数是2，而ブヨンターゲット是3，ボムボムボム是4，不要投掷过多的道具。吃下道具后它们实力会大幅增加，要有苦战的觉悟哦。



通过本迷宫后，去海龙の灯塔与门外的男子对话后去与2楼的女性对话可以得到黄金のパン，这样所有的黄金道具就收集齐了！

まぼろしの洞窟（99F）

绝对是本游戏最BT的迷宫，限定等级为1，



一开始敌人等级就比你高，而你即使打死了敌人也得不到任何经验值。不能携带任何东西进入，而且整个迷宫中没有武器和防具！你在迷宫中始终处于一个被动挨打的位置，能做的就只有找到楼梯口，下楼。惟一的优点在于道具都是识别了的，这样就省了识别的事了。各位玩家惟有合理利用手中道具，才能逃出生天。此外房间内还有许多石像，好好利用吧。

在迷宫的30F、70F、90、98F分别有特殊房间。可得到ハラヘラズの指轮、シャドーの指轮、石像よけの指轮、ワナぬけの指轮。

全石像一览

形状	名称	效果
螃蟹	マホトーンの石像	魔法攻击无效
石头	岩とばしの石像	飞出碎石造成25点伤害
死神	远投の石像	等同于装备远投の指轮
球形光体	レミーラの石像	能看见该层情况
剑状	10ダメージ	攻击伤害为10
特鲁尼克	身代わりの石像	同身代の杖的效果
トロル怪	ふきとばしの石像	吹飞攻击对象10格
不明态	インパスの石像	识别本房间内地上的道具
催眠师	ラリホーの石像	一定几率产生催眠效果
人形怪	ワナ增殖の石像	房间内陷阱增加
面包	パンの石像	打倒敌人留下面包
钱	ゴールドの石像	打倒敌人留下金钱
拌倒陷阱	转びの石像	在房间内容易摔倒
巨人石像	ビッグモアイの石像	飞起来攻击你
火炎怪	火炎の石像	靠近它附近会被火焰烧伤
耗子	重力の石像	陷阱对怪物同样有效
舞者	おどりの石像	房间内的怪物跳舞
爆弹岩	メガンテの石像	被打倒的怪物会发生爆炸
爆弹	爆发の石像	破坏它时产生爆雷陷阱的效果
锤子	ワナ坏しの石像	房间内的陷阱自动破坏
球状	スポットの石像	再房间内看不到东西
小恶魔	すいとりの石像	吸走你身上的道具，破坏石像后能取回道具
巫术师	场所かえの石像	交换房间内敌我双方的位置
大炮	投げ效果の石像	投出的东西能反映屋子里的情况
转移法师	ルーラの石像	产生瞬间转移的效果



魔物の巣（12F）

通关后密林の小岛外的魔物の巣如果单就怪物屋来说的话，可以说是本游戏最BT的，除了3、6、11是特定的大怪物屋外，小怪物屋也层出不穷，但是由于可以携带东西进入，又知道哪几层是怪物屋，所以作好准备应该不难突破。我提供一下最简单省力的方法，如果你有指轮とうぞくの指轮，它的特性是不会惊醒熟睡的怪物，装备以后无论你进大怪物屋还是小怪物屋，怪物都不会惊醒，所以装备该指轮轻轻松松下楼即可。



12F需要5把カギ，可以得到的东东是：スカラの卷物和バイキルトの卷物各2个，さなメダル2个、弟切草1个、9000G，药草2个。

关于波波罗

由于本文将重点放在了特鲁尼克上，所以波波罗只有避轻就重了，相信下面的东西会对你有所帮助。

由于波波罗不能装备防具，所以其等级和HP相当重要，HP除了靠升级来加还可以靠弟切草和　草来加，在魔物の巢可以获得无限个，配合祝福之壶和しんぴの草，上升到顶点也不是什么难事，有了等级和足够的HP，就可以去捕捉强力的怪物了。有人老抱怨捉不到强力怪物，其实本游戏中的所有怪物包括最后的BOSS和店主都是可以捕捉的，其规律遵循于公式加入概率＝“{波波罗等级＋怪物修正值＋武器修正值＋1}/1000”。怪物越强，其修正值越小，甚至是负的。在该值无法改变的情况下，我们只有通过提升自己等级和选择武器修正较高的了。

武器中修正值最高的是クロウアンドレア，现在就告诉大家它的取得方法：在救出封印洞穴的全部矮人族后，到マダムグラヨス与最上方坐到位置上的人对话即可获得！取得该装备后等级又上升到一定级别，就可以去捕捉强力怪物了，几率自己计算吧（最低的怪物修正值为－208），注意收得怪物的时候最后一击必须是波波罗给予，而且不能使用杖类的东东，也不能站在圣域の卷物上（为了捕捉强力怪，这点痛，我忍了……）



功略＋研究到这里就告一段落了，其实游戏中许多东西本人还没研究透彻，比如游戏开始可以试玩的4个追加的隐藏迷宫，4个同伴都可以选择，イネス和ロサ也可以选择。由于时间太紧，就没做太多尝试，又如穿版后“？？？”变成的困难模式，一死去游戏就得从头重来，又如怪物大赛倍率达到最高时可以得到的物品……太多了，最后说上一句，祝大家玩得愉快（^ ^）。

贤者洞穴和仙人洞穴全通过法

贤者洞穴

01：很简单，直接走斜线就OK了。



02：用トンネルの杖挖路绕过怪物即可，但是要注意，要多挖一格绕开怪物。

03：对着水晶挥动一时しのぎの杖直接吹飞到楼梯口。

04：用ふきとばしの杖把怪物吹飞到对岸，使用场所がえの杖交换位置即可。

05：斜上拣起イオの卷物念唱杀光怪物。

06：用ひきよせの杖把ルーラ草吸引到水里，后退一步，再次挥动ひきよせの杖吸引到岸上，吃草，下楼。

07：用毒の矢降低怪物的攻击力后下楼。

08：踩左上的转移陷阱转移。

09：趁怪物攻击身代雕像时下楼。

10：把かなしばりのたね放入草の神の壶。

11：向怪物挥动身代わりの杖，趁他们互相攻击时下楼。

12：拣起ひきよせの杖走到最左边，吸引钱，后退，再吸引，拣起钱后当怪物与你在一条直线上时挥动ひきよせの杖，由于前方是水，它会被传送到另外个屋子，等它过来就会向你投

掷场所がえの杖。

13：投掷まどわし草即可。

14：读トラマナの卷物。

15：装备通过の指轮。

16：往下走拿到ひきよせの杖，向上走2步，斜向挥动ひきよせの杖吸引圣域の卷物，退入窄道再次吸引圣域の卷物堵住门口，溜之大吉。(注：弓箭手可能把你射死)。

17：拣起地上的2000金钱，购买かなしばりの卷物和つるはし，走到下方，向右挖一格再挖通通往楼梯的路，等怪物过来读かなしばりの卷物。

18：只要最先传送史莱姆到楼梯口即可。

19：站在水边差一格的地方挥动风の杖，这样就可以被刮到对面，然后在窄道中对下面的怪物挥动风の杖，这样它就会被风吹死。

20：一直往左斜上滑动。

21：带着怪物绕房子一圈。

22：装备远投の指轮投掷3个火焰草。

23：围绕水晶和怪物周旋到它制造出弹簧陷阱为止。

24：当2个怪物站上壶时使用ふきとばしの杖把其中一个吹飞到远端，这样另外的就会站上壶，使用场所がえの杖交换到对岸，然后再与对岸的怪物使用场所がえの杖使它背靠着河，用ふきとばしの杖把它也弄到另外一边。

25：装备远投の指轮对着中间突起部分丢场所がえの杖。

26：站在最左边投掷一个ワープの壶到楼梯对岸，然后使用另外一个。

27：吃下めぐすり草会发现2边有弓箭陷阱，一直踩到对岸只剩一个敌人后再与之交换。

28：一直向左边挖。

29：将时限爆弹の卷物拣起后吃下すばやさのたね，再把时限爆弹の卷物放在地上炸死前面5个。然后走到画面左下角，和怪物相差一格时吃下すばやさのたね，这样就能绕过它直达楼梯。

30：使用身代わりの杖变化敌人。

31：投掷火焰草杀死敌人，再踩弹簧陷阱到对岸。

32：对其中一个ワープの壶读壶强化の卷物，然后把其丢到对面，使用身上的ワープの壶过河。

33：把水がめ装满水向敌人投掷让它醒来，然后在远端用ラリホーの杖使其睡眠（离进口越远处越好），最后甩掉醒来的怪物即可。

34：站在最右边对水晶挥动ふきとばしの杖把自己吹飞到对面，读水がれの卷物变成陆地。

35：往着斜上绕水晶行走，史莱姆会从下面包抄你，承受它的攻击后被吹飞到对岸。

36：一直斜上斜下的走就不会遭到攻击，顺利下楼。

37：站在最右边怪物的正上方2格，把一个时限爆弹の卷物放在地上。用另外一个时限爆弹の卷物投向怪物，上一步，引爆卷物，贴着最右侧下楼。

38：得到弓箭利用另外屋内的10ダメージの石像用箭射5下即可杀怪物。

39：吃めぐすり草可以看见陷阱，先用大炮の弹丢死第一个怪物，然后站在爆雷陷阱上等第二个怪物过来踩下。

40：等回复史莱姆与自己相差一个身位时挥动イカリの杖，这样它就只会使用回复特技杀伤丧尸敌人，静静坐山观虎斗即可。

41：使用ラリホーの杖使怪物睡眠，然后绕到楼梯口，闪人。

42：用ふきとばしの杖把2个睡眠的怪物弄醒，然后背对水晶挥动ふきとばしの杖把它们吹飞到中间的小陆地，面对怪物方向把大炮の弹丢在水里，然后用ふきとばしの杖把其吹飞到对面炸死怪物，最后再次使用ふきとばしの杖飞到对岸。

43：用冰柱の杖向前挥动产生冰柱，挡住弓箭手的箭。

44：对着对岸2个怪物痛み分けの杖，然后踩爆雷陷阱炸死他们，对第3个怪物使用场所がえの杖。

45：吃下めぐすり草对隐身怪使用バシルーラの杖不断转移。

46：去最下方的房间拣かなしばりのたね和すばやさのたね，然后走到上方房间时吃すばやさのたね，并且向楼梯口的怪物投掷かなしばりのたね，沿最上侧下楼。

47：走斜线让敌人走到靠边上墙的位置上（图1），对着里侧墙壁投出大炮の弹即可。



48：利用ホイミの杖对丧尸系杀伤的效果挥动杖即可。

49：吃めぐすり草看见陷阱后读ワナけし

の卷物。

50：对怪物使用ボミオスの杖后逃跑即可。

51：使用ひきよせの杖吸引水中的场所がえの杖，然后用场所がえの杖与另外一边的敌人交换位置。

52：把毒草放入草の神の壶。

53：对下方的怪物投めつぶし草，然后等上方的2个怪物走向右边屋子的时候往上走。

54：先用一时しのぎの杖把4个怪物全部传送到楼梯口，然后堵住窄道用砂柱の杖杀出血路即可。

55：把バシルーラの杖放入大炮の壶向敌人投掷，它就会用里面的バシルーラの杖把你传送到下一个房间。

56：拣起圣域の卷物和かなしばりのたね后往上走，要出路口时把圣域の卷物放在地上，并且向左边的弓箭手投掷かなしばりのたね封死所有弓箭手的来路，然后在圣域の卷物上折磨死另外2个怪物后从右边下楼。

57：前面2个怪物接近时读うしろむきの卷物然后向下一个房间前进，到达下个房间后等被怪物包围后再读うしろむきの卷物。

58：读变身の卷物变成隐身怪，然后按AB变回，下楼。

59：拣起火焰草后先不要忙着使用，贴着上方石壁向右走，等上面3个怪物都从上面包夹你却还离你有一步的时候（图2），吃火焰草烧死身后的怪物，沿着左边小路通过。


图2

60：使用目觉まし草后对怪物使用イカリの杖，然后引开他下楼。

61：进入房间后怪物醒来，使用かなしばりの杖边麻痹边后退到所有怪物都被麻痹为止，注意不要把路堵死。

62：拣起草投げの杖，站在かなしばりのたね上，在相隔一身位的位置处挥动草投げの杖，麻痹2个怪物，对另外一个投掷かなしばりのたね，（图3）绕个圈子，逃跑。


图3

63：拣起第一个时限爆弹の卷物，立即放在地上，前一步，拣第二个，斜后退一步，AB一起按等怪物过来，引爆，拣起第三个，在窄道口放一个时限爆弹の卷物，引第2批怪物，引爆，随后安置第三个，第三次引爆。

64：房子内的石像为陷阱对敌人有效，利用催眠陷阱引诱敌人踩上睡眠即可。

65：装备まがりの指轮站在下面房间的房间口射箭引爆地雷，上去后站在地雷上等第2批敌人过来再踩即可。

66：吃下めぐすり草后走到窄道出口使用ふきとばしの杖，空挥一下，再次使用ふきとばしの杖，左移一步，再次使用ふきとばしの杖，然后从铁球陷阱的右斜上方踏下（图4），吹飞到楼梯口。


图4

67：拣起とびつきの杖后，走到左下角，等到怪物全部过来时对着右边挥动とびつきの杖，随后对着上方挥动とびつきの杖，趁怪物没进来，进入下一房间。对着右斜上挥动とびつきの杖，最后对右斜下挥动とびつきの杖，走人。

68：和59层极其相似，烧死3个怪物后不理会后面尾随的怪物下楼即可。

69：先打一下史莱姆，然后去下方引上来2个怪物都靠近石像，利用石像爆炸炸死（图★49），然后把下方的最后一个敌人引上来围着小水洼转一圈，就可以下楼了。

仙人洞穴



01：左斜上滑动，碰到石像后左斜下滑动，然后右斜下滑动，最后右斜上到达。

02：利用踩在圣域の卷物上的敌人会死去的特点，把圣域の卷物放在距最左边士兵1步的位置上，然后挥动场所替えの杖，杀死第一个后，左斜下一步，左斜上一步再次站在圣域の卷物，挥动挥动场所替えの杖，杀死第2个，最后轻松杀死第三个。

03：前行一步拣起草うけの杖，然后快速移动到草上，挥动草うけの杖，则远端怪物被麻痹，投掷脚下的かなしばりのたね，眼前怪物被麻痹，然后走斜线避开第3个怪物即可。给予自己脚下草相同的效果。

04：把攻击力弱的史莱姆当成绕圈的对象，绕过石巨人的攻击。下行。

05：先拣起おびえの杖，分别对2怪物挥动，趁它们恐惧时，拣起かなしばりの杖，右行，看到右边又有怪物过来立即对其挥动おびえの杖，

这样它会后退，一直前行到右边楼梯下楼。

06：拣起远投の指轮并且装备，再拣起ラリホ一草在与怪物相距一格时投掷，趁怪物熟睡时狂奔下楼。

07：右下拣起ふきとばしの杖，对着左边的火焰草挥动，则蘑菇怪被火焰草杀死。再次挥动ふきとばしの杖，则被吹飞到窄道内，刚好是从中间上来的怪物前，一直右行即可。

08：左斜上取得，滑到房间左下角，装备上おおきづち，向上敲碎冰面2格后，向右滑行。

09：取得杖后，左斜上一步，左两步，对着怪物挥动ボミオスの杖，左一步，向下挥ボミオスの杖，右斜下一步，下一步，左两步，上两步，右两步，下两步，左两步，上两步，右四步，左斜下两步，成功摆脱。

10：萝卜怪只会堵在你的正前方，利用这点走斜线逃出。

11：拣起地上的3根杖，下行，把下面房间的2个怪物麻痹在原地，然后左行，对着左下门口的怪物挥杖使之麻痹，在站在窄道口上把另外2个醒来的怪物麻痹，而后从上面绕个圈子，把左上房间内的怪物麻痹在原地，然后下行，把左下房间门口的2个怪物引到拣杖的房间，使它们麻痹，继续从这条路到左下房间，在门口挥杖使靠下正中的怪物麻痹，然后进入该房间，左下挥杖麻痹一个怪物，这样就只剩下一个未被麻痹的怪物了，带着它到左上只有一个怪物的房间把它麻痹就可以了。

12：吃下めぐすり草可以发现右边的隐身怪，对其挥ピオリムの杖反弹让自己倍速。

13：右斜下拣起すばやさの种，右一步，吃下すばやさの种，打敌人一下走一步，攻击8次后爆蛋岩即将爆炸，拣起弓箭射击它炸开墙。

14：右斜上拣起ふきとばしの杖，斜下挥动把怪物传送到最后一个房间，用场所替えの杖交换2次即可。

15：在水中爆炸火药壶威力会增大，利用这点从水洼开始往外数9格投第一个火药壶，从第二个水洼开始往外数9格投第2个火药壶。

16：拣起火柱の杖后左斜上两步，左一步，挥杖，左斜下滑动，上一步，右一步，向左挥杖，对下方怪物如法炮制，隔3个身位挥杖。

17：利用怪物移动速度慢斜线移动。

18：吃下めぐすり草后发现有重力石像的房间有睡眠陷阱，走进此房间的上面房间一步，下两步，挥ふきとばしの杖，再下三步，左斜下三步，下一步，等待未踩陷阱的怪物过来，挥动ふきとばしの杖，等待睡眠的怪物醒来，再挥动ふきとばしの杖，右斜上行走进入上方房间，使用场所替えの杖。

19：先拣起大炮の壶，然后快速移动到钱上把钱装入壶，对着在同一直线的怪物发射。

20：右斜上一步拣起めぐすり草，左一步拣起ふきとばしの杖，向上挥动吹飞火焰草杀死一个弓箭手，左斜下一步，左两步踩铁球陷阱，下一步，左七步到下一个火焰草前，用ふきとばしの杖吹飞杀掉另外一个弓箭手，如法炮制干掉最后一个后，在右上方角落面对左边踩铁球陷阱，吹飞即可。

21：一直绕圈跑慢慢恢复HP，就可以干掉怪物了。

22：拿到冰柱の杖上一步，挥杖，左一步，挥杖，左上一步，挥杖，右上一步即可。

23：站在最右边的针床上挥场所替えの杖与怪物交换位置，然后在原地等其自杀即可。

24：利用洋葱怪只会逃跑的特性把它撵到下方怪物上来的路线上，并且向右下方掘墙，一旦后面有怪物跟来，用かなしばりのたね向其投掷即可。

25：用火焰草向伤害只有10的石像投掷，破坏石像后进入该房间把2个草药装进草の神の壶。

26：把敌人引出后麻痹即可，注意不要堵死路。

27：把下方敌人引上来然后麻痹形成一个活的回路即可。（见图仙271，有必要多S/L几次，杖的使用次数越多越好）

28：右一步拣起ふきとばしの杖，上一步，左上一步，挥ふきとばしの杖，左上三步，向右下挥ふきとばしの杖，一直前走即可。

29：左上拣到杖后，左上一步，上一步，右上挥冰柱の杖，挡住狙击手的弓箭，贴着最下方走人。

30：左一步拣起めつぶし草，右下一步，向上投掷めつぶし草，左上一步，右上一步，右两步，右下一步，下一步，右九步，右上一步，向前投掷めつぶし草，右下走人。



特鲁尼克的武器

名称	攻击力	买价	卖价	印数	最大附加值	效果
こんぼう	2	1000	500	2	99	无特效
つるはし	2	1000	500	1	99	能够挖掘墙壁，多了会损坏。
さきぼそりの剑	35	1000	500	6	99	攻击后武器附加值上升
铁の斧	6	1200	600	6	99	无特效
魔法の剑	6	1200	600	5	99	基础攻击力高
铜の剑	4	1500	200	2	99	无特效
おおきづち	3	1500	750	2	99	可以破坏道具，陷阱，水晶，石像，多了会损坏。
钢铁の剑	10	1800	900	3	99	无特效
オーシャンロッド	5	2800	1400	3	99	水系怪物特效，也是惟一能攻击水中怪物的武器
金の剑	3	3000	1500	4	99	能卖高价
ブレッドハンド	2	3000	1500	1	99	打倒怪物容易获得面包，カジノ的奖品
スパークソード	4	4000	2000	2	99	击中后容易使出会心一击，カジノ的奖品
妖剑かまいたち	5	5000	2500	2	50	攻击前面3个方向，不能合成到其他武器中
ウィンドスピアー	4	5000	2500	4	99	浮游系特效
はぐれメタルの剑	14	5000	2500	4	99	通关后的迷宫可以获得
グレイトソード	20	5500	2000	1	99	攻击同时夺取道具，通关后的迷宫可以获得
デーモンバスター	8	6000	3000	1	99	恶魔系特效
ドールクラッシャー	6	7500	3000	4	99	人形系特效
ゾンビキラー	5	8000	4000	6	99	不死系特效
ボンバーキラー	5	8000	4000	2	99	爆弹系特效
ドラゴンキラー	12	8000	4000	4	99	龙系特效，通关后的迷宫可以获得
エリミネーターの斧	7	9000	4000	3	99	容易会心一击
デスストーカーの斧	9	9500	4000	3	99	相比エリミネーターの斧更容易会心一击
アイスソード	10	10000	2000	4	99	炎系特效，通关后的迷宫可以获得
ゴールドウィップ	5	10000	5000	2	99	击倒怪物容易获得金钱，カジノ奖品
せいぎのそろばん	17	10000	5000	3	99	通关后的迷宫可以获得
ルカナンソード	3	10000	5000	2	99	攻击敌人同时降低其防御力，通关后的迷宫可以获得
キラーヘッド	10	10000	5000	1	50	攻击前面8个方向，不能合成到其他武器中，通关后的迷宫可以获得
ライフドレイン	1	10000	1000	4	98	攻击命中敌人后对方只剩下1HP，伤害值转化为武器强度，超过强度上限时武器损坏。
如意棒	4	13500	6500	4	99	用10枚小徽章与国王交换。
メタルキングの剑	30	14000	7000	10	99	用40枚小徽章与国王交换。
ベビーフォーク	1	15000	5000	3	99	击倒敌人容易获得道具，通关后的迷宫可以获得
必中の剑	1	15000	2400	1	99	攻击必定命中，通关后的迷宫可以获得
封の剑	5	15000	7500	6	99	配合印の盾可以封印怪物的特技，在异世界の迷宫90F获得
奇迹の剑	3	15000	7500	1	99	攻击同时恢复HP，在宝物库获得
黄金のつるはし	7	16000	8000	5	99	能够挖掘墙壁并且不坏在异世界の迷宫98F获得
シャドーブレイク	12	20000	5000	4	99	透明系特效
はやぶさの剑	9	20000	10000	1	99	一回合攻击2次，在宝物库获得
ストレイトソード	2	30000	15000	3	50	攻击前方2格，在宝物库75F获得
ロトの剑	50	40000	20000	5	99	最强的剑，在封印の洞窟98阶获得

盾

名称	防御力	买价	卖价	印数	最大附加值	效果
木の盾	3	1000	500	6	99	无特效
青铜の盾	5	1200	600	4	99	无特效
こうらの盾	7	1800	900	4	99	无特效
ラウンドシールド	9	2000	1000	3	99	无特效
使い舍ての盾	30	2000	1000	1	99	随着防御回数的增加盾防御力降低，诅咒时防御力不会下降
真红の盾	13	2400	1200	4	99	防御力较高
钢铁の盾	11	3000	1500	3	99	无特性
やいばの盾	3	4000	1000	4	99	反弹敌人普通攻击的三分之一
宝饰の盾	3	20000	10000	3	99	无特效
爆发よけの盾	6	5000	2000	4	99	爆炸的伤害减半
クロムシールド	20	5000	2500	2	99	满腹度下降速度2倍
はぐれメタルの盾	16	8500	4000	2	99	防御力高
ホワイトクロス	22	10000	5000	3	99	通关后的迷宫可以获得

盾

名称	防御力	买价	卖价	印数	最大附加值	效果
メタルキングの盾	30	15000	7500	3	99	用40枚小徽章与国王交换。
印の盾	5	15000	7500	4	99	配合封の剑可以封印怪物的特技。在选择ロサ为仲间的情况下通关后可以获得 ，否则就要去封印の洞窟80F获得
黄金の盾	25	30000	15000	3	99	封印の洞窟90F可以获得
ロトの盾	50	40000	20000	3	99	最强的盾，宝物库98F可以获得

武器防具中的印数就是可以合成的次数，和特2相比，由于有了印数的限制，想打造超完美的东东是不可能了，所以玩家根据具体情况打造比较强的装备吧。(即使使用异种合成增加了其上限，武器最大上限也只能为10，而指轮和盾为6)

波波罗的武器 爪

名称	攻击力	买价	卖价	最大值	效果
うみどりの爪	1	2500	1200	99	无特效
银の爪	2	20000	10000	99	水系特效，能攻击水中的怪物
ゴールドクロウ	3	5000	2500	99	获得金钱几率增加
エレファントクロウ	4	10000	5000	99	装备它打倒怪物不能使其成为同伴
クロウアンドレア	5	30000	15000	99	用它打倒怪物则怪物成为同伴的几率大大增加

指轮

名称	买价	卖价	效果	印数
しあわせの指轮	4000	2000	受到怪物攻击时增加经验值	2
たれ流しの指轮	4000	2000	走路时掉下物品	2
ふつうの指轮	5000	2500	无特性	5
ちからの指轮	5000	2500	力量值加3	2
ハラモチの指轮	5000	2500	满腹度下降速度减半	2
ハラ守りの指轮	5000	2500	防御降低满腹度的攻击	2
毒けしの指轮	5000	2500	防止中毒	2
眠らずの指轮	5000	2500	防止睡眠	2
呪いよけの指轮	5000	2500	防御敌人的诅咒攻击	2
伤みよけの指轮	5000	2500	武器和防具不会生锈	2
爆发の指轮	5000	2500	爆雷伤害减半	2
ミニデーモンの指轮	5000	2500	防止敌人的偷盗特技	2
まがりの指轮	5000	2500	投出的道具碰到墙壁可以拐弯	2
ヘタ投げの指轮	5000	2500	投出的道具不能命中敌人	2
ふしぎ投げの指轮	5000	2500	投出的道具往相反的方向飞去	2
通过の指轮	5000	2500	能够在水上行走	2
ワナあての指轮	5000	2500	投出的道具飞向陷阱	2
ルーラの指轮	7000	1500	行走时经常被传送到同一层其他地方	2
远投の指轮	7500	3000	投出的道具能贯穿墙壁	2
きれいな指轮	8000	3000	无特性	2
透视の指轮	10000	5000	能看到本层妖怪的位置	2
人形よけの指轮	10000	5000	人形系特殊攻击无效化	2
值切りの指轮	10000	5000	商店里面买东西可以半价	2
ドラゴンの指轮	10000	5000	龙系火焰伤害减半	2
投げ名人の指轮	10000	5000	投出的道具必定命中，宝物库墙壁获得	2
ザメハの指轮	10000	5000	房间内的怪物会被惊醒	2
しにがみの指轮	10000	5000	能在墙壁（大伤害）和水中自由行动	2
纸一重の指轮	10000	5000	容易回避敌人攻击 （受到炎系敌人攻击会变成ふつうの指轮），宝物库40F获得	4
ファイターリング	10000	5000	给予敌人较大伤害，受到攻击会变成ふつうの指轮，宝物库获得	2
ハラペコの指轮	10000	5000	满腹度下降变快	2
シャドーの指轮	10000	5000	能看见シャドー系的怪物和陷阱，能读卷物パルプンテ，まぼろしの洞窟70F获得	2
回复の指轮	10000	5000	每回合回复10点HP，与此同时满腹度减2，グレートバレイナ城内获得	2
会心の指轮	15000	7500	容易使出会心一击	2
とうぞくの指轮	15000	2500	不会惊醒熟睡的怪物，宝物库获得	2
ハラヘラズの指轮	15000	1000	满腹度不再下降，まぼろしの洞窟30F获得	2
ワナぬけの指轮	15000	7500	陷阱无效，まぼろしの洞窟98F获得	1
痛恨の指轮	15000	7500	容易被敌人痛恨一击	4

指轮

名称	买价	卖价	效果	印数
命の指轮	20000	10000	装备以后最大 HP 增加，宝物库获得	2
うけながしの指轮	20000	10000	能转移周围敌人的攻击	1
はね返しの指轮	20000	8000	投向自己的道具能够反弹，宝物库 95F 获得	1
まもりの指轮	20000	10000	防御力上升	2
みかわしの指轮	20000	8000	敌人攻击容易回避	2
黄金の指轮	25000	12500	黄金道具的一种，封印の洞窟 70F 获得	6
技封じの指轮	25000	12500	敌人的特技封印，宝物库获得	2
魔封じの指轮	25000	12500	敌人的魔法封印，钝足态，宝物库或异世界の迷宫获得	4
见切りの指轮	25000	12500	敌人攻击容易回避，钝足态，宝物库或异世界の迷宫获得	4
インパスの指轮	25000	12500	识别拣起的道具，宝物库 90F 获得	1
石像よけの指轮	25000	12500	房间内石像效果无效，まぼろしの洞窟 90F 获得	1

本作的指轮相当之多，而指轮也是可以合成的，所以合成强力指轮也一定程度上也弥补了不能合成超强武器的遗憾。

卷物

名称	买价	效果
リレミトの卷物	100	从迷宫脱出
大部屋の卷物	300	本层迷宫变为大房间
炎上の卷物	400	周围 8 格出现火柱
砂柱の卷物	400	周围 8 格出现砂柱
冰结の卷物	400	周围 8 格出现冰柱
圣城の卷物	400	放在地板上后可随意移动房间内道具
水がれの卷物	400	消除本层的水
ワナ作动の卷物	400	房间内的陷阱启动
ダイバクハツの卷物	400	给予房间内敌人爆雷伤害
ワナけしの卷物	500	消除本层陷阱
インパスの卷物	500	可以识别身上的未识别的道具
うしろむきの卷物	500	邻接的怪物只会向后攻击
かなしばりの卷物	650	让周围的敌人处于麻痹状态
ザオラルの卷物	650	放在地上，房间内的角色都不会死去
千里眼の卷物	650	能显示本层道具的位置
地狱耳の卷物	650	能显示本层怪物的位置
トラマナの卷物	650	不会受到针床的伤害
メッキの卷物	650	装备品不会被腐蚀
バクスイの卷物	650	使房间内的敌人睡眠，敌人醒来后处于倍速状态
メダパニの卷物	650	房间内的敌人全部混乱
パワーアップの卷物	650	短时间内攻击力 2 倍
ひきよせの卷物	650	把本层的道具吸引到身边。
まものしばりの卷物	650	同房间内敌人短时间不能行动
ルカナンの卷物	650	同层敌人防御力下降
レミーラの卷物	650	看清本层地形
はりつけの卷物	650	房间内的敌人被定在原地
すてみの卷物	650	产生爆雷陷阱的效果
大风の卷物	650	本层挂起大风，3次后被吹出迷宫
银のたてごとの卷物	650	使自己周围出现敌人
パンの卷物	650	对着道具阅读将其变成面包
中部屋の卷物	700	身边的墙壁损坏，变为房间
壶强化の卷物	700	让壶不会摔坏
イオの卷物	1000	同房间内敌人 30 点伤害
ワナの卷物	1000	房间内出现陷阱
くちなしの卷物	1000	这一层不能吃东西，阅读卷物
变身の卷物	1000	能变成怪物
バイキルトの卷物	1500	装备的武器攻击力 +1
スカラの卷物	1500	装备的防具防御力 +1
ふはつの卷物	2000	房间内爆雷效果无效化
ベホマラーの卷物	2500	周围怪物的 HP 回复

卷物

名称	买价	效果
圣域の卷物	2500	踩上后敌人普通攻击无效
拾えずの卷物	2500	不能拾起地上的道具
シャナクの卷物	3000	解除道具的诅咒
白纸の卷物	5000	写上卷物的名字就可以变成它
祈りの卷物	5000	使杖、壶的使用次数增加
まものいそぎの卷物	5000	怪物速度加倍
チキンの卷物	20000	陷入不能攻击的惊恐态
ニフラムの卷物	20000	投向怪物能其消失
卷物のきれはし	1400	本层不在有黄金道具
黄金の纸切れ	20000	黄金道具的一种
モンスターの卷物	1000	阅读后房间变成怪物屋
时限爆弹の卷物	1000	放在地上后，按A键可以爆炸
パルプンテの卷物	不可	随机效果

卷物和《特 2》相比也有大幅增长，但是如果接触过“《西林》系列”的玩家会发现很多卷物在西林中都出现过，比如ニフラムの卷物之类的。

杖

名称	买价	效果
トンネルの杖	500	能打通墙壁
ホイミの杖	500	回复 25 点 HP
いかずちの杖	800	给予敌人 25 点伤害
火柱の杖	800	产生火柱，接触的道具消失
冰柱の杖	800	产生冰柱，接触后3回合不能行动
砂柱の杖	800	产生砂柱，接触的道具消失
风の杖	800	产生飓风，接触的话会被刮飞
とびつきの杖	800	飞向杖命中的地方
场所替えの杖	800	与对手交换位置
バシルーラの杖	800	传送走对方
レミーラの杖	800	短时间内能了解本层结构
一时しのぎの杖	1000	直接传送到楼梯口
もろはの杖	1000	敌人 HP 变成 1，自己 HP 减半
へんげの杖	1000	让怪物变身成其他怪物
イカリの杖	1200	使敌人只使用特技攻击，自己攻击力 2 倍
かなしばりの杖	1200	长时间不能移动
ふきとばしの杖	1200	吹飞对手10格，给予5点伤害
ラリホーの杖	1200	让对手处于睡眠态
モンスター识别の杖	10000	识别怪物
ルカニの杖	1200	降低对手防御力
痛み分けの杖	1200	伤害敌人给你同样的伤害
ボミオスの杖	1200	让对手处入钝足态
メダパニの杖	1200	让对手处于混乱态

杖

名称	买价	效果
ひきよせの杖	1200	能将道具吸引过来
封印の杖	1500	封印对手的特技
おびえの杖	2000	让对手处只能逃跑状态
クオーターの杖	2000	让敌人的HP变为现有的1/4
大損の杖	2000	自己HP的一半变成对手的
モノカの杖	2000	让对手变成道具
身代わりの杖	2500	让对手变成玩家的替身
ピオリムの杖	2500	让对手处于倍速态
分裂の杖	2500	分裂对手
きとうしの杖	3000	25点伤害，场所替换，混乱等随机效果
ミミックの杖	3000	让对手变成宝箱怪
バーサーカーの杖	3000	让对手处于狂战士态
レムオルの杖	3000	让对手透明化
转ばぬ先の杖	3000	持有以后不怕摔倒的陷阱
万能の杖	3000	让对手的异常状态恢复。
ようじゅつしの杖	4000	慢速，恐惧，半速等随机效果
マヌーサの杖	5000	让对手的直接攻击无效
草なげの杖	5000	给予自己脚下药草相同的效果
草うけの杖	5000	给予对手脚下药草相同的效果
ドルイドの杖	6000	转移到本层的其它房间并睡眠
げんじゅつしの杖	8000	转移到本层的其它房间并麻痹
丸得の杖	10000	吸收敌人的HP
ゴッドスパークの杖	10000	给予100点伤害
ザキの杖	10000	对于命中的对手一击必杀
黄金の杖	10000	黄金道具的一种

杖和剑，盾一样，附加的使用次数不再算钱，这样也带来了方便。通过迷宫中商店的识别，就能识别出很多杖了（缺点是不能知道使用次数）。

药草

名称	买价	效果
踊り草	100	5回合内陷入跳舞状态。
火炎草	100	喷火攻击伤害50点，投掷伤害40点
かなしばりのたね	100	麻痹攻击
杂草	100	回复5%满腹度
目覚まし草	100	100回合内不会被催眠
ルーラ草	100	瞬移到其他地方
でたらめ草	100	使敌人混乱
まどわし草	150	无法识别怪物
バーサーカーのたね	150	2倍速移动并胡乱攻击
毒草	150	力量下降
铁化のたね	200	短时间变成铁块
メダパニ草	200	陷入混乱状态
めつぶし草	200	陷入盲目状态
ラリホー草	200	陷入睡眠状态
ふこうのたね	300	等级下降1
毒けし草	300	恢复力量最大值
めぐすり草	300	吃下后能看见陷阱，隐身怪
すばやさのたね	350	短时间内2倍速移动
胃下垂のたね	100	该层满腹度不能上升
胃扩张のたね	600	增加最大满腹度10点
胃缩小のたね	600	减少最大满腹度5点
しんぴの草	1000	草类道具2倍效果
世界树の叶	1500	死去后能复活一次，放在壶中无效
药草	2000	回复HP
黄金の草	200	黄金道具的一种
命の草	4000	HP最大值加2

药草

名称	买价	效果
しあわせのたね	5000	吃下后等级上升1
ちからのたね	5000	力量值上限加1，如果未满则回复1
弟切草	5000	回复HP，满血时增加HP上限

辅助间接攻击类武器

名称	买价	效果
木の矢	20	无特效
铁の矢	60	无特效
银の矢	80	能够贯穿墙壁
魔法の石	150	飞向最近的怪物
魔法の矢	200	射中后箭不消失
毒の矢	300	降低敌人力量值
まじんの矢	300	命中后一击必杀
ふきとばしの矢	300	吹飞敌人
会心の矢	500	会心一击命中敌人
黄金の矢	500	黄金道具的一种
マルチアロー	2500	5方向射箭攻击
石	100	投掷一格远
ようがん石	100	投掷两格远
ブーメラン	120	把对手带到身边并使其混乱。
大炮の弹	500	能炸碎墙壁。

壶

名称	买价	效果
ふつうの壶	1000	普通的壶
回复の壶	1000	使用后可完全回复HP
われにくい壶	1500	摔不坏的壶
仓库の壶	1000	放入的道具传送回仓库
水がめ	1000	可以用来装水
とじこめの壶	1500	投向怪物将其装进壶里
保存の壶	1500	存放道具
大炮の壶	2500	可射出放入的道具，贯穿墙壁
まものの壶	3000	使用后周围出现怪物
合成の壶	3000	能合成装备
祝福の壶	3000	祝福放入的道具，解除诅咒
咒いの壶	3000	诅咒放入的道具，消除祝福
ワープの壶	3000	飞向同层有ワープ壶的地方
火药壶	4000	可以炸死敌人，炸坏墙壁
すいこみの壶	5000	吸引5格内的道具
草の神の壶	5000	把草放入壶中后全房间敌人中该草的效果
へんげの壶	10000	放入其中的道具可以变化
うそつきの壶	10000	放入其中的道具名字发生变化
黄金の壶	10000	黄金道具的一种
インパスの壶	2400	识别放入其中的道具



文 NW 旅团 上海苹果 编 LIKY



本作是一款相当特别的游戏，玩家只要戴上特制的偏振眼睛便可在GBA上看到3D效果的游戏画面，当然，只有购买原版卡带才能得到那副眼镜，国内玩家恐怕很难享受到该作的这一特别之处了。不过就算撇开这一卖点，本作还是一款非常不错的动作游戏，游戏充满各种恶搞味道，而且许多场景都仿造FC上的诸多经典游戏，连玩法都几乎一样，让从FC时代走过来的老玩家有一种特别的温馨感。

眼睛少年

ピューと吹く！ジャガー

GBA

◆KONAMI ◆ACT ◆2004年4月29日◆日版
◆1～2人 ◆自带记忆功能◆64MB ◆5228日元（含税）
◆对应GBA专用通信对战线

基本操作

A键	攻击
B键	跳跃（解谜的关卡中，在暂停状态中按B键是重新开始这一小关）
A+B键	跳起以旋转攻击的方式前进（可以用这个跳跃一些跨度比较大的机关或陷阱）
L+R键	召唤宠物（哦不，是召唤朋友来着）
START	暂停（输入秘技的前提）

召唤介绍

L+R键一起按可以召唤主角的朋友出来协助主角一起前进和冒险，召唤人物的不同各个角色的攻击方式也不尽相同哦。

ピヨ彦：投掷西瓜或其他的东西，是远程攻击敌人时候很好的选择。

ハミー：利用身体冲撞敌人，也是远程攻击敌人时的很好的选择。

高叶：拥有超高的攻击力和华丽的连击技能，无论是打小兵还是打BOSS效果都不错，缺点是只能近身攻击。



注意：召唤出来的朋友们可是一群什么都要和主角争抢的无赖哦，他们不仅会抢掉主角辛辛苦苦杀怪掉下来的金币，甚至连关系到主角生命安危的加血饭团都要抢哦，真是……所以应该在金币或道具掉落的瞬间毫不犹豫地赶快吃掉。（在召唤出来的人物头像下方可以看见被他们抢夺的金币数量。）

基本人物介绍



▲"燃烧吧，小宇宙！"

ジャガー：游戏的主角，本来是一个为人处事都很软弱的少年，在机缘巧合下进入了魔王正预谋妄想篡改的游戏世界，面对魔王的暴行，软弱主角内心微弱的正义感爆发了。



▲"美女，美女，我是大美女！"

高叶：游戏中惟一出现的美眉哦，虽然说不上漂亮（话还没说完偶已经被高叶踩在脚下了），但绝对是暴力型的MM哦。高叶的攻击方式类似于"《KOF》系列"龙虎队的成名超必杀——龙虎乱舞，而且攻击力方面无论怎么看都比软弱的主角强得多，所以建议将高叶做为召唤的第一目标，毕竟召唤高叶的话对于眼睛来说也是一种享受啊。



ハミー：像阿童木一样打扮的怪人，可以在空中作短暂的飞行，攻击方式为不要命地往敌人身上发起猛烈冲撞，和主角的关系更像主人和宠物（哦不，又说错了应该是主人和下属）。

ピヨ彦：主角的朋友，因为和主角是很铁的哥们，所以当然是主角走到那里ピヨ彦君就跟到哪里，不过说起来ピヨ彦君用来攻击敌人的武器竟然是西瓜哦，这一点实在是令人惊讶啊。



▲"因为我是环保主义者！"

基本武器和道具介绍



如意笛：主角所使用的武器，以猛烈拍打地面引发强烈的噪音对敌人进行攻击为主要的攻击方式（寒一个）。

饭团：下面图片中的第1个道具，效果是为召唤出来的朋友增加体力。



武器1：如图1中的第2个道具，效果是在攻击的过程中附加远程飞行道具火球攻击。

铁链：图1中的第3个道具，使用后主角的身体周围会出现3个象圆圈一样的东西。在圆圈的保护范围内所有的东西都是攻不进来的。的确是保护主角生命安全的很好道具。

玩具头像：增加召唤朋友的次数。

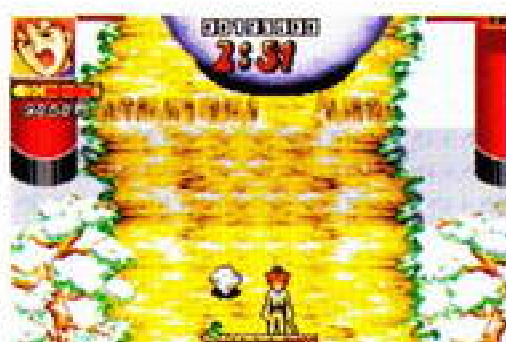
武器2：如图2中的第3个道具，攻击过程中附加雷属性飞行道具的远程攻击。



马塞克饭团：吃下后主角会变成马塞克，如果你戴上偏振眼睛，就可以看到3D的主角了。

小游戏介绍

为游戏中的主角增加体力槽、提升攻击力等设定都是通过游戏过程中随机出现的小游戏来完成的，只有完美通过各种小游戏才能成功为主角增加体力槽。由于各种小游戏都是由各种特殊道具触发的，而这些特殊道具又都被隐藏在游戏中随机出现的某个怪物身上，所以努力杀怪吧，千万别放跑一个啊。



小游戏1：一边被一个巨大的雪球追赶，一边还要收集散落在四处各地的宝石。如果不幸被雪球压到或收集不全即告失败，成功后主角体力槽增加。



小游戏2：在被水淹没的恶魔城里面找寻失散的30枚钻石，撞到红色的水母或收集不全即告失败，成功后主角体力增加，武器威力增强。



小游戏3：乘坐挖矿专用的采矿车在铁路轨道上飞驰，一边越过众多障碍一边收集失落的30枚钻石。



小游戏4：在马戏团中踩着独轮车，一边跃过众多火焰围成的陷阱一边还要收集分布在四处的钻石。（游戏的背景和背景音乐可是完全照般FC上那个熟悉的游戏《马戏团》的哦。）



小游戏5：隐藏奖励关卡，打败关卡内的所有敌人在规定的时间内找到出口逃生即可。

流程攻略

舞台一



第1小关：舞台是繁华的都市街头，主要敌人是大批在街上巡逻的赤膊的相扑运动员。因为没有什么难点，所以我就不说了。注意小心路上的陷阱和来往的敌人。

第2小关：舞台在一座古式的日本战国时代阁楼内（这场景很容易让人联想起CAPCOM的经典街机游戏《名将》第3关的一个场景）。主要敌人有日本战国时代的忍者和疯狂的大狗，千万要注意那群忍者可是会隐身术的，如果看见有厚厚的被子盖在墙上的地方必定有大批忍者隐藏埋伏在那里。搞笑的是如果隐身术失败后那群忍者亦会用厚厚的被子将自己盖住，其势头大有效仿澳洲鸵鸟将头深埋于沙中之势。（忍者甲：“这叫忍者的职业精神。”）在画面最右上角可以找到去2楼的大门。



第3小关：舞台是第2关那间阁楼的2楼，主要敌人为像小猫一样的奇怪生物。在这里可



以打到触发第一个小游戏的特殊道具。要特别小心中途地上突然突起的机关，另外在画面的左上角可以遇到买卖道具的道具商人（不过价格嘛，对于初期的你来说，真是跟天价没什么两样）。在右上角找到大门后进入上到3楼。

第4小关：舞台是日式阁楼的最顶层（这里居然还有先进的科学机械哦）。刚出门口就有一个上下旋转的斩马刀的机关，可不要被斩成两半。不久会有浮动的木版，要小心千万别掉下去。游戏中途会有飞行的巫女前来进行阻击，千万不要被她挤到，要不然掉下去可不是好玩的（这里可是三层的高楼啊）。另外在接近终点处会有大批的忍者和奇异小猫前来进行阻击。在画面右上角找到去BOSS处的大门进入。



第5小关：BOSS战。BOSS就是这只巨大的变异怪猫了（ジャガー：“这不是鸡吗？”），注意BOSS手里拿着的刀会放出巨大的刀光，要小心躲避，另外BOSS也会释放出无数小兵，千万别被逼入包围圈。对于BOSS最好的下手时机就是趁其转身猛放刀光的时候给予其致命的一击。



舞台二

第1小关：舞台是在一个奇怪的山洞内（这一关是给大家熟悉基本操作的，所以难度不高）。山洞内出现的敌人主要有从上方掉下的黑色爬虫、红色的吸血蝙蝠以及奇怪的爬行类动物。（蜥蜴男：“奇怪的爬行类动物？拜托，那是蜥蜴，大哥做攻略也给点职业精神嘛。”）在最右边可以找到去到下一关的入口。



第2小关：舞台是一艘古老而破旧的幽灵船，这个舞台是我觉得比较难的一个，因为道路很复杂。幽灵船上出现的主要敌人有白色的幽灵，骷髅战士，以及满身缠满纱布的木乃伊和奇怪的柱子走路的蜡烛扔石头的巨鬼等等。通过敞开的门可以去到幽灵船内不同的地方，



不过如果不小心进错了门，不把里面的怪物杀光可是出不出来的哦。另外如果有不想进的门也可以利用高跳（B+方向键上和前）跳过。在幽灵船的倒数第2层的最左边的角落里可以找到那扇去到幽灵船里面的门，打败了里面众多的怪物后，在最底下靠左边处找到那扇出去的房门，出去后直接往下到达幽灵船底层最右边的破洞口即可过关。

第3小关：游戏的舞台是大海。游戏设定有些类似于当初《超级马里奥》水下那一关。A键是游泳前进，而这一关的目的就是成功躲避众多障碍物和怪物的阻击，顺利到达目的地。海里出现的主要敌人有红色的水母和套着保鲜袋的长颈鹿！（ジャガー：“不是我不明白，是这世界变的实在太快。连长颈鹿都赶上下海这时髦了。”）这一关很简单，基本没有什么难度，路线也基本是直线的，不作过多的解释了。需要注意的是在水下的这一关是不能召唤伙伴的。（原因嘛？因为可怜兮兮的主角等人只有够买一套潜水套装的钱，而这一套潜水套装当然是主角拥有优先享用的权利了，所以另外三个人只有光看着主角在水里玩的份了。）



第4小关：舞台是恶魔城？（哦不，应该说是仿造恶魔城的古堡）。在这一关可以初步感受到Konami的恶搞氛围了，游戏越往后越恶搞。）恶魔城中出现的敌人主要有走路的蜡烛、骷髅战士、木乃伊、红蝙蝠、白色幽灵等等。在这里可以打出触发第2个小游戏的特殊道具。一直往右走到达尽头后通过悬挂在半空的楼梯和跳跃平台上到2楼，跨度比较大的平台可以用A+B键跳过。上到2楼后出现在主角等人面前的居然是一个奇怪的山洞，千万注意别掉进下面的水中，另外要小心避过众多怪物。成功从怪物群中突围后来到画面最左边，再次利用悬挂在半空的楼梯上到恶魔城3楼。这里又出现了一种新的敌人——钢铁骑士，他们的皮超厚，而且他们拿盾防御的时候主角的攻击是无效的，所以别在



它们身上浪费时间了，远远躲开就是。一路往右边前进，在画面的最右边乘坐齿轮的上下扶梯上到4楼。到达4楼后一路往左边突围就可以过关了。

第5小关：BOSS战，BOSS是一个巨大的机器人，要攻击它突出在画面前方的手和胸前那个发光的红点，在它的眼睛释放激光的同时也就是送它上路的最好时机。



舞台三

第1小关：背景画面做得很像《黄金太阳》的风格，主要敌人有很凶的大狗以及奇怪的木头雕像。注意隐藏在普通的木头雕像中的活体雕像的口中会射出弓箭，千万要小心避过。另外在这一关可以打出触发第3个小游戏的特殊道具。在画面的最右上角可以找到进入遗迹的入口。



第2小关：冒险的舞台变成了古老的遗迹内部，在古老的遗迹里面主要出现的敌人是第1关中出现的相扑运动员。一直往右通过升降平台即可到达遗迹内层。进入后会有巨大的石佛头像掉下，另外在遗迹上方也会有很多石块坠下，要特别小心。在画面左下角可以找到去3层的路，到了3层后一开始就是一个巨大的不停往下降的钉板，要一路往下逃窜，并注意避开中途出现的红色蝙蝠。最后在右边找到了去4层的路。4层的场景与1层差不多，只不过是敌人的数量有所增加，此处还要特别小心墙上突然坠下的石钉。在画面最右边乘坐升降扶梯即可到达出口。



第3小关：舞台再次变成丛林。出现的敌人有很凶的大狗、奇怪的土著人以及会放子弹的蘑菇等等，不过都不怎么厉害。在画面中间找到入口进入后，主角发现自己进入的居然是一棵巨大的树里面，而爬到树顶后发现自己居然已经身在半空中了，四处有很多象棉花糖一样的云。这时正确的走法应该先一直往下走，看见巨大的彩云后跳上去，然后看见有左右两条路的时候往左边走（万一不慎掉下去的话可是要从这一关的开头重新开始的啊）。一直顺着云的方向前进，最后会有慢慢消失的云，一定要在它消失之前踏上跨过。最后可在最上面找到出口。





第4小关：这一关绝对是FC经典游戏《荒野大镖客》的翻版。而游戏变成了和《荒野大镖客》一样的射击游戏。没什么好说的。避开敌人射来的子弹。用自己发出的子弹击倒敌人，这也是射击游戏的主旨。路线基本是直线的，也没什么机关。在最后那里会有前后共3批敌人出来对主角进行围攻，不过还好主角随身带了3个“肉盾”。（ジャガー：“大家上啊，踩啊，不要给我留面子啊！”）

第5小关：BOSS战。BOSS就是这个巨大的机械螃蟹了，它不仅会用两只巨大的机械手攻击主角，还能释放远程攻击的光波，如果它的双手砸在地上的话会引起遗迹的塌崩从而使得遗迹上面的石块掉下来。最好的攻击方法就是趁它放子弹的时候用如意笛猛砸它的双手。



舞台四

第1小关：最恶搞的关卡之一了。主角变身成为和《恶魔城 王子传奇》中的王子一样的造型，而背景更是变成了FC时代的游戏背景，在FC时代的画面和音乐中漫游心情还真是不一样呢。这一关的关键是找对正确的门然后进入，因为有很多的门，所有要多多探索啊，如果有不想进的门可以利用高跳跳过。仔细探索了所有的门后可以发现通往终点的大门在有鸟飞行的那个版面（即有云有绿色的那个版内），在两个跳越平台的中间。

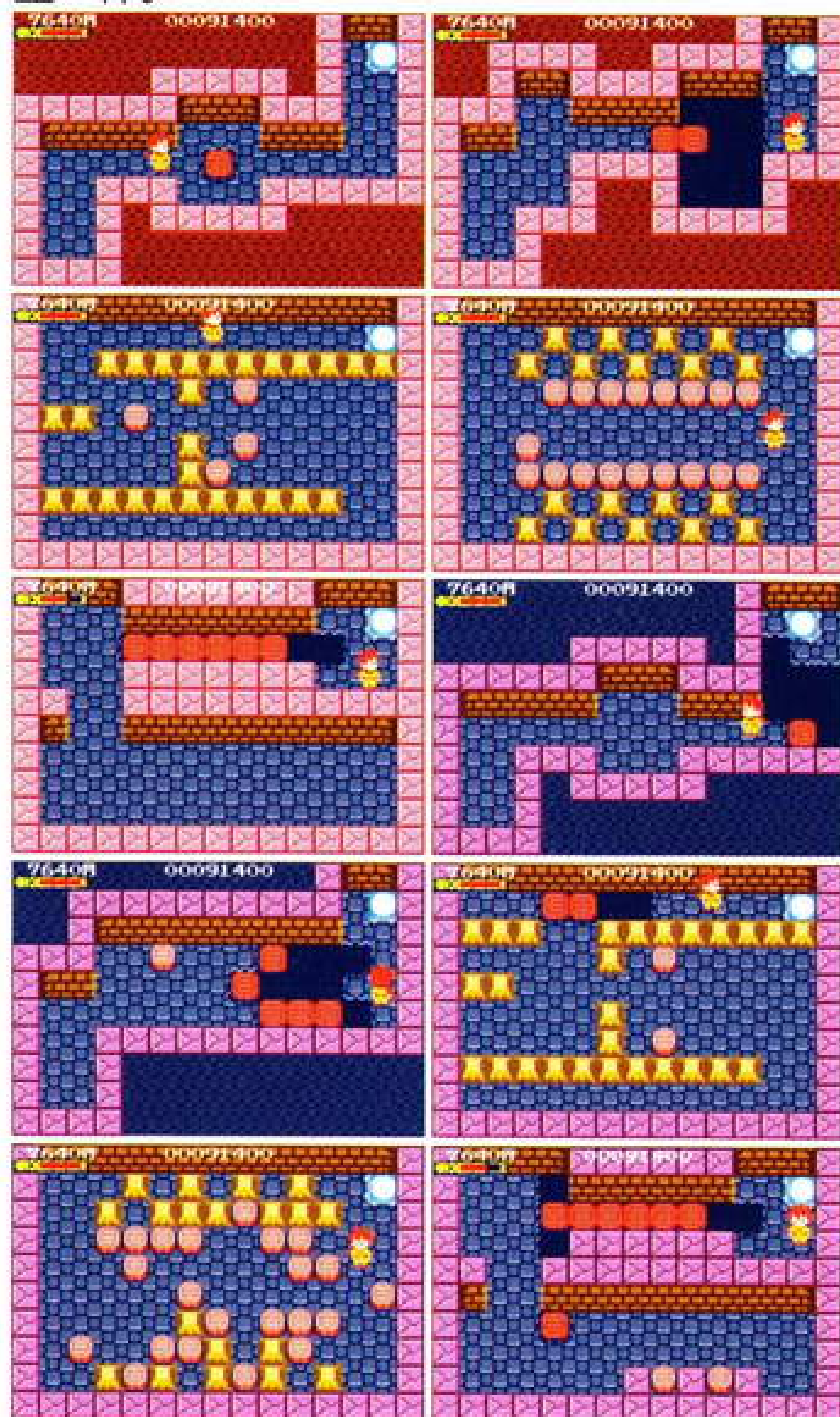




第2小关：游戏变成了FC时代著名的游戏《挖金子》，主要任务就是找到正确的钥匙开启正确的大门，

然后前往下一关，注意不同颜色的大门要用对应颜色的钥匙才能开启，所以努力探索所有的地图找齐所有的钥匙吧。

第3小关：《仓库番》？有的关卡还是很复杂的。具体走法还是看图吧，毕竟图片远比文字叙述来得清晰和明了多了，当然过关方法不止一种。



▲以上依次为10关的"仓库番"的谜题走法）



第4小关：（奖励关卡）在规定的时间内打倒所有的敌人找到出口顺利逃脱即可。

第5小关：（功夫版）依次打倒5个敌人然后即可通过。操作方式和FC版的《功夫》一模一样，而游戏画面和背景音乐完全保留FC版《功夫》的原汁原味。



▲小心老伯手中的链子。

舞台五

第1小关：舞台绝对是照般《宇宙巡航机》的，游戏又变成了射击游戏。没什么难点，注意躲避敌人的子弹即可，千万别撞上闪着光的星星啊。





第2小关：冒险的舞台回到了第1小关中出现的那个巨大的空间站的里面，出现的敌人主要有宇宙怪兽，假面超人等等。一直往下走的最右下角可以找到去空间站核心的入口，进入最核心地带后发现里面居然是一片类似深山野林的沼泽地带，而这里早已经变成了巨大的宇宙怪物的盘踞之地，打倒了众多宇宙怪物后可在最右边找到离开太空站的出口。

第3小关：舞台变成了类似于SFC上《极上Q版沙罗曼蛇》的游戏世界，连敌人都很像哦，游戏又变成了射击模式。在最后迎来的BOSS居然是巨大的ドョ彦君的机械头。





第4小关：BOSS战。BOSS是这个巨大的机械头，他会不停地上窜下跳，而且嘴巴里还能放出满屏的光波。打败BOSS后即可进入第5小关，而BOSS也随即变身成为第2形态。

第5小关：最终话。BOSS利用意念将主角等人拉进了它所制造的幻想异度空间，在这里主角和它的朋友们迎来了最艰巨的战斗，满屏幕的子弹和光波，对于躲避子弹苦手的玩家就只有多挑战几次了。对付BOSS可在它放光波的同时对其进行猛烈的打击，打败它后即可迎来完美的结局了。



文 Kenyo　编 LIKY

DONKEY KONG COUNTRY 2



LIKY注：不知大家有没有注意到，本作的美（欧）版与日版的名称略有不同，美（欧）版名叫“大金刚王国2”，日版则叫“超级大金刚2”，其实从超任时代开始，该系列的名称都有这样的差别。当然除了名称、语言不同外，游戏内容都是一样的。下面给大家带来的这篇攻略可谓究极详细，游戏中所有的隐藏道具全部说明，让它带领你向游戏最高完成度——102%前进吧。

大金刚王国2 Donkey Kong Country 2	GBA
◆NINTENDO/RARE ◆ACT◆2004年7月1日发售◆日版	
◆1～4人 ◆自带记忆功能◆64M◆4800日元（含税）	
◆对应GBA专用通信对战线　推荐玩家年龄：全年龄	

《大金刚王国2》全隐藏要素完美收集攻略

基本操作

1.跳跃……A键，大多数敌人可以跳起踩死，不过像黄蜂、刺猬等等是踩不死的。

2.普通攻击……B键，对大多数敌人有效。

3.加速……按住B键，爬绳索时也可以加速。

4.飞行……母猩猩才能用，按A键跳起后再按住B键就可以了。

5.游泳……在水中时按A键。

6.扔木桶或箱子……按住B键拿起，对准目标后再松开B键即可，向下松开B键时可以安全放下。

7.换人……按SELECT键或L键切换，母猩猩跳得较远，小猩猩跳得较高。当然小猩猩还可用向前翻滚到空中后再跳跃的方法来弥补其不足。

8.协力……必须要有两只猩猩，按一次R键可举起同伴，再按一次R键可放下，既可以把同伴扔向空中（配合方向键来调整落脚点，某些Bonus桶的进入需要使用此技巧），也可以用来攻击敌人，但对少数敌人无效。



道具解说

1.香蕉……100个香蕉加一条命。

2.加命气球……共有红，绿，蓝三种颜色的气球。红气球=1UP，绿气球=2UP，蓝气球=3UP。

3.K-O-N-G字母……每一关都有这4个字母，找齐可加1条命。

4.DK桶……当失去伙伴时可以在DK桶里找回。

5.普通木桶……可用它来攻击敌人或撞破一些门。

6.特殊桶……有些桶需要按A键才能从里面弹出来；有些桶是计

时的，时间一到就会自动把你弹出来。

7.变身桶……跳进这种桶里就会变成桶上标记着的动物。

8.记录桶……表面有许多星星的桶，用来记录你在当前关中的进度（只在当前关有效）。

9.传送桶……桶上有W字样，在游戏初期的关卡中可以找到，可以迅速被传送至关底。

10.TNT桶……炸药桶，威力很大，但不会炸到自己。

11.无敌桶……表面有“！”的桶，撞烂后一定时间内无敌状态（掉进深渊还是会死的）。

12.Bonus桶……表面有字母B的桶，找到后跳进去就可以进入Bonus关去取得鳄鱼币。

13.大炮……必须先找到炮弹，把炮弹扔进大炮里之后就可以去Bonus关。

14.财宝箱……把箱子砸烂后，可拿到里面的东西，有字母，羽毛，炮弹，香蕉，加命气球等等。

15.动物箱……踩一下箱子可把动物放出来，骑上犀牛、箭鱼、弹簧蛇等动物，按住R键一段时间后再松开，可以使出该动物的特技，不少隐藏的地方需要用这种方法才能到达；骑上蜘蛛后，按B键可织出网攻击敌人，按2次R键可在空中织网并可站到网上，方向键可以用来控制网织出的方向，注意，按键的时间长短决定了蛛网消失的快慢，各位可多练习一下。

16.香蕉币……猩猩世界的货币，此货币的数量与完成度无关，可用来询问情报，玩机智问答游戏等等。

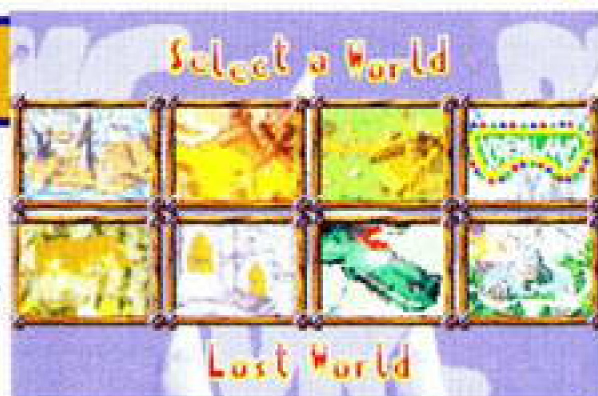
17.鳄鱼币……鳄鱼世界的货币。在每一关（隐藏关除外）的Bonus关中，在规定时间内完成小游戏即可拿到一个；另外，打败各区域的Boss也可以拿到。鳄鱼币总共有75个，花费15个鳄鱼币可以进入一关隐藏关。

18.DK金币……每一关都只有1个，其中有29个必须通过收集相片和玩Bonus Game来获得，总共有68个。

19.羽毛……GBA版新增加的收集要素之一，关系到鸵鸟赛跑中鸵鸟的强度。每关都只有1个，总共有40个。

20.相片……继承GBA前作的收集要素之一，取到相机也就得到相片了，总共有40个相机。

Time Dash模式



与前作一样，DASH模式是给那些喜欢享受最速过关的玩家准备的。在该模式中猩猩不会死，就算掉进深渊，也只是拖延一定的时间。如果你的目标是想DASH出他人无法突破的达人记录的话，就要在此模式多加磨练了。

剧情简介





大猩猩正在湖边喝着可乐听着音乐，慵懒地晒着太阳，好不舒畅。突然，鳄鱼船长率领鳄鱼大军杀到了猩猩岛。早对猩猩岛的香蕉币宝藏垂涎已久的鳄鱼船长命令手下把大猩猩绑走作为人质，并留下一封信说要想救回大猩猩，必须交出所有的香蕉币宝藏。猩猩岛的住民当然不会就此屈服，小猩猩迪迪和母猩猩迪茜为了救回大猩猩，勇敢地向鳄鱼岛出发了。

游戏前必须知道的小技巧

1.当已经通过了某一关后，以后再玩此关时可以随时按START键暂停再按SELECT键退出，这样可更方便地收集金币。

2.此游戏并不是自动记录的，在地图画面按START键之后再按A键就能记录了。此外，在该画面可查看所收集到的相片、DK金币和鳄鱼币的总数量以及各关的收集状况。

3.关于金币的收集，除了在状态画面查看之外，还有个简单的方法可以查看是否收集齐全

了。当你打完一关时，如果该关的标题显示有“！”、“羽毛”和“DK”字样，就表示这一关除相片之外该收集的都收集到了(由于相片不在状态画面显示出来，想收集齐全有点难度哦)





4.爆机后，在地图画面按L和R键可以查看DK金币的排名状况，猩猩的另2个竞争者是塞尔达和马里奥，想超越马里奥就一定要收集全68个才行，努力吧！

游戏中的Bonus Game介绍

Funky's Challenge（飞行任务）



在规定时间内完成任务就可得到DK金币，总共有7个。

第一区域：飞机过星圈。此关任务是开着飞机穿过一个又一个的星圈向终点前进，途中要避免撞到荆棘林上，同时还要躲避蜘蛛的蛛网攻击，若有蜘蛛接近飞机时会在雷达上显示出来，按A键发射机关枪可攻击蜘蛛。在终点降落的时候要平稳缓慢地降，不然会撞到地上减血的。任务时间为5分钟。

第二区域：押送财宝。游戏任务是把财宝箱护送到终点给大猩猩。一开始要按SELECT键钓起财宝箱，途中尽量收集弹药和炸弹，按L键切换武器，A键发射，某些路障或木箱需要用炸弹炸开才能前进。在水中时，在冒泡的地方稍等一下可以取得大气泡，能够延长水中的时间。任务时间为10分钟。

第三区域：修理雕像。游戏任务是把被破坏掉的大金刚雕像修理好。首先要寻找散落在各处的碎片，之后搬到平台上去修理，搬运的顺序是腿、身体、双手、头，空中的蜻蜓会进行阻挠，把你辛苦找回的碎片偷走。任务时间为5分钟。



第四区域：蜂巢救人。游戏任务是至少救回6个人，首先在雷达上观察要救的人在何处出现，接着飞到到该处停下，要救的人会自动上机，然后运回机场就可以了。任务时间为5分钟。

第五区域：冰窟寻物。游戏任务是帮大猩猩寻回丢失的录音机。攻击箭头处全变成绿色后可以把水降下去，不过要按一定的顺序，每个都不一样。右下方尽头处那个幽灵鳄鱼是撞不死的，开枪杀死它之后按SELECT键钓起录音机再送回大猩猩处，然后返回机场降落就能完成任务了。任务时间为3分钟。

第六区域：深海救人。游戏任务是救回在海底的5个人。攻击向下的箭头可使水下降，攻击向上的箭头则可使水上升，某些通道必须让沉箱浮起才能通过。救了全部的人之后返回机场降落就能完成任务了。任务时间为3分钟。

第七区域：毒海打捞。游戏任务是把沉在毒海底的大猩猩碎片搬到平台上去修理，搬运的顺序不需要固定，只要全部搬到平台上再修理好就可以了。这一关所有的敌人都撞不死，必须用炸弹炸掉。按一定顺序攻击箭头全变成绿色之后可使毒水下降。任务时间为10分钟。过关后可额外得到一张相片。

Expresso Racing（鸵鸟赛跑）



按住B键奔跑，踩在地上出现的箭头上时可以加速，在路上可捡到羽毛和饲料。羽毛的作用是在空中时按A键可滑翔一次，过水塘或沼泽地的时候很有利。取到饲料之后按R键可以加速，通常在向终点冲刺的时候使用。每一区域都有一条不同的赛道，共7条赛道，只有取得第一名才能拿到DK金币，也就是说一共可取到7个DK金币。



Bag a Bug（捉萤火虫）

进入第八区域前与手持狼牙棒的大鳄鱼对话可以玩到，第1次免费，第2次之后就要花费5个香蕉币。在限定的时间内，一边躲避大鳄鱼的追赶，一边捕捉萤火虫，被大鳄鱼攻击到的话所收集到的萤火虫全部归零，不过会随机出现无敌桶，这样可以在一定时间内加速收集。视收集的数量可得到香蕉和加命气球作为奖励，此Bonus Game与完成度无关。



Swanky's Quit（机智问答）

需要花费1～3个香蕉币才能玩，全部答对可以获得加命气球作为奖励。完成全部6个区域的问答游戏可以得到一张相片。

目标是102%完成度

——全鳄鱼币、DK金币、相片及金羽毛取得地点解析

第一区域：海盗船

此区域的关卡主要让大家熟悉操作，并不难打，而且每关的开始都有个传送桶可以快速过关，有兴趣的玩家不妨自己找找看。

第1-1关



鳄鱼币：从船上惟一的裂缝处跳下然后向右走，即可进入Bonus关。



鳄鱼币：用犀牛撞开由香蕉构成的箭头所指着的墙即可取到。



DK金币：从第2个Bonus关出来后，一直往右走，跳到桶上即可取到。

相片：到Wrinkly的学校取到相簿之后，再次进入第2个Bonus关杀掉有相机标志的鳄鱼即可得到。



金羽毛：过了记录桶之后，在由香蕉组成R字形的地方可以看到，把同伴往上扔就行了。

第1-2关



鳄鱼币：一开始向右直走，用母猩猩飞到绳架上，右边的桶就是Bonus关。



鳄鱼币：见到炮弹时拿起，向左上走，把它扔到大炮里面即可。



鳄鱼币：在拿字母G的那个绳架上，爬到高处飞到左边，把同伴扔到上面的桶里面就行了。



DK金币：从本关第3个Bonus关出来后，向右走就可拿到。



金羽毛：从字母O处爬到绳架顶端往左跳就能取到。

Cranky的小屋

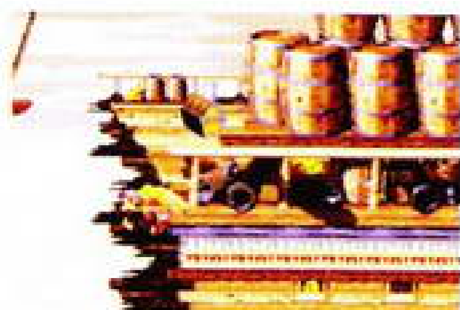
经过Cranky的小屋，选择第1项可以得到

金羽毛，至少要收集4根金羽毛才能玩“鸵鸟赛跑”，金羽毛可以用来强化鸵鸟的体力、速度、飞翔力和推进力等4项基本数值。后2个数值对应游戏中羽毛和饲料的容量，所以一开始应尽量将金羽毛用来增加体力和速度这2项基本数值。

第1-3关



鳄鱼币：跳到本关起点最上方的桶上就能到达Bonus关。



鳄鱼币：拿到字母G后，一直往右走，来到一个有很多桶的地方，跳到最高的桶上即可进入Bonus关。



DK金币：站在本关起点最上方的桶上，可看到一个铁钩，顺着铁钩跳过去即可拿到。

金羽毛：取了字母N后，在船的裂缝处跳下向右飞就能取到。

Wrinkly的学校

经过Wrinkly的学校，选第1项可以得到相簿，用于存放在游戏中收集到的相片。以后每收集满1页的相片可得到DK币1个，总共可以获得15个。收集够39张相片之后到这里可以得到最后一张相片。

第1-4关



鳄鱼币：食人鱼下面可取到箭鱼，从本关第2个DK桶往上游，可以穿过顶层，发动箭鱼的特技对着右边的木箱撞，可以进入Bonus关。



DK金币：快到关底时，水会快速下降，此时立刻往右边游，进入通道后即可拿到。或者也可以这样拿，在关底有一个禁止动物进入的标志，站在标志最左边的桶上，举起同伴跳起来往左上扔。

相片：拿到字母G后往右游，等水突然下降时尽量往左边游，杀掉有相机标志的鱼即可。



金羽毛：从本关的Bonus关出来一直向右走就能取到。

第1-5关



鳄鱼币：一开始首先取得弹簧蛇，向右上直走跳到桅杆上，利用弹簧蛇向上跳即可进入Bonus关。



鳄鱼币：过了记录桶后，见到有两只蓝蜻蜓时，在它们的右下方有个隐藏的钩子，跳上去即可进入Bonus关。



DK金币：用母猩猩飞到关底处的下方即可拿到。

相片：到达终点时先不要急着过关，爬到最左边的绳架向左上跳会挂到钩子上，杀掉那只甲虫即可得到。



金羽毛：过了记录桶之后顺着绳架向上爬再向右跳即可取到。

Boss关



本关的Boss是一只秃鹰，待其撞击鹰巢掉下鹰蛋之后跳起踩住，再拾起砸它4次即可，难度非常低。打败秃鹰后即可拿到一个鳄鱼币。以后再次打Boss关时，花费10个香蕉币若能在规定时间内过关，可得加命气球作为奖励。

第二区域：火山洞窟

此区域的关卡难度提升了不少，最后2关对跳跃的按键时间判断要求较高，如果你还是苦手的话就要多加磨练了。

第2-1关



鳄鱼币：记录桶之前的路上有个财宝箱里装着炮弹，把炮弹装进大炮里即可进入Bonus关。

鳄鱼币：在拿字母G的左边和右边的空中，各有一个B桶，吐蜘蛛网即可上去。





DK金币： 在装着蜘蛛的箱子的正上方，吐蜘蛛网即可上去取到。



相片：在第二个Bonus关的正下方可取得。



金羽毛：起点处一直向右走，砸破拾到的财宝箱即可得到。

第2-2关



鳄鱼币：从起始点向右走，可看到由香蕉组成的箭头，顺着箭头一直向前飞过去即可进入Bonus关。

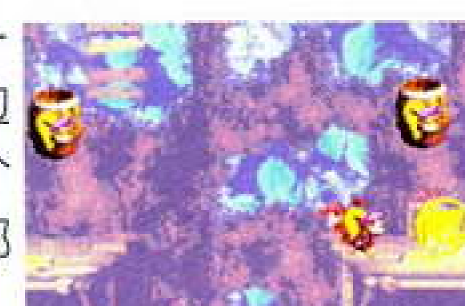
鳄鱼币：从记录桶处向左走，来到左上角有猩猩桶还有两个秃鹰的地方，左边就有B桶。





鳄鱼币：到终点时先不要急着过关，返回到最左边，然后用母猩猩飞下去，即可进入Bonus关。

DK金币：进入第一个Bonus关里，往右边飞过去即可拿到，这个DK金币相信很多人都错过了吧。



相片：在第三个Bonus关的左方可取得。
金羽毛：在终点处踩死秃鹰弹高可取得。

第2-3关



鳄鱼币：当你来到一处有禁止动物进入的标志时，拿起桶朝标志右边的木箱砸下去，即可进入Bonus关。

DK金币：拿到字母G后，在最后一个海狮的右下方有一个无敌桶，然后顺着香蕉指引的路往右上游即可取到。



相片：记录桶左边的海狮下面有箭鱼箱，字母N处有许多食人鱼，左上方有条隐藏通路，骑上箭鱼游到上面杀掉有相机标志的食人鱼即可。



金羽毛：在很多河豚往上浮起的地方往上游并跳到木箱上即可得到。

第2-4关



鳄鱼币：在一个有禁止动物进入的标志的地方时，用犀牛撞击标志左边的岩石的左面，即可进入Bonus关。

鳄鱼币：在记录桶的正下方有个B桶。可利用热气球或母猩猩向左下飞进去。

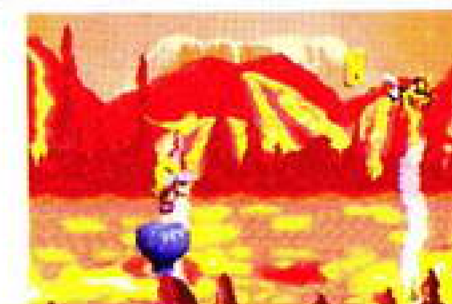




DK金币：在字母N的正上方可拿到。

相片：干掉记录桶下方的鳄鱼即可取得。

金羽毛：在字母G的前面可取得。



第2-5关

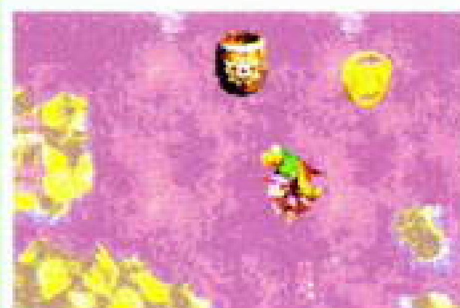


鳄鱼币：记录桶之前会遇到一上一下两只扔铁钩的鳄鱼（下面的鳄鱼后面有财宝箱），

从它们的最右方飞下去，即可进入 Bonus 关。



鳄鱼币：在记录桶左方的空中，举起母猩猩跳起来对着桶扔，即可进入 Bonus 关。



鳄鱼币：当鹦鹉拉着你一直往上走，会看到两只鳄鱼会相互向对方扔铁钩，从右边那只的头顶飞过去，顺着香蕉组成的箭头飞即可进入 Bonus 关。

DK 金币：进入第三个Bonus关之前的右边可以发现。

相片：本关开始可遇到两队鳄鱼，杀掉第二队头上有相片标志的鳄鱼即可得到。

金羽毛：记录桶之前遇到一上一下两只扔铁钩的鳄鱼时，它们的左上方有只母猩猩桶，把母猩猩扔进入就能取到。

Boss 关



本关的 Boss 是一把剑，要用炮弹扔它 6 次，每扔一次之后就要跳到钩子上往另一边逃跑，打败 Boss 就可拿到一个鳄鱼币。

第三区域：沉船骸骨

此区域的难点在3－3关。过了记录桶后，碰了那些鳄鱼桶需要连续地跳，否则浮上沼泽面当你垫脚石的鳄鱼头就会消失，这种跳跃要求一气呵成，不能有丝毫差错，对操作技巧要求很高。而 3－4 关有一处很宽的裂缝，需要用弹簧蛇的超高弹跳踩中右边鳄鱼发出来的木桶上借力才能过得去，一定要对时间判断准确才行。

第 3－1 关



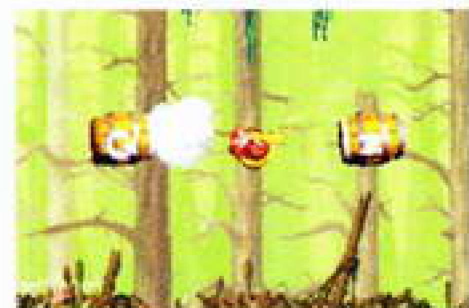
鳄鱼币：在大炮的右边有一个扔木桶的幽灵鳄鱼，不要杀掉它，当看到它往左走时，马上顺着箭头跟着它往左走，不要让它消失在你的视野外，这样可以得到一个财宝箱，炮弹就装在里面。拿到炮弹扔进大炮里头即可进入 Bonus 关。

鳄鱼币：拿到字母G后往右走，可看到B桶。

DK 金币：骑犀牛到禁止动物进入的标志时就可拿到。



相片：拿到在犀牛箱子前面的鳄鱼头上的那条香蕉即可。

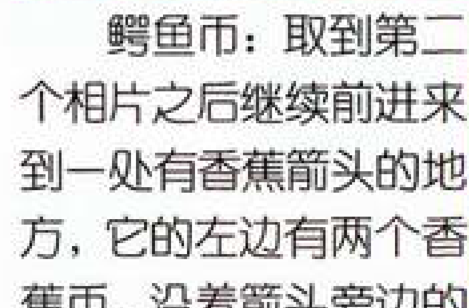


金羽毛：字母O之后有一处需要连续在桶中前进的地方可以取到。

第 3－2 关



鳄鱼币：一开始往左上游，顺着箭头可进入木箱，里面即是 Bonus 关。



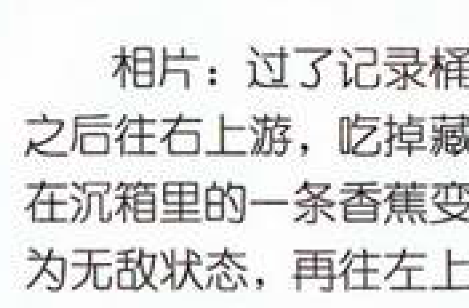


鳄鱼币：取到第二个相片之后继续前进来到一处有香蕉箭头的地方，它的左边有两个香蕉币，沿着箭头旁边的沟游下去，顺着香蕉可进入 Bonus 关。



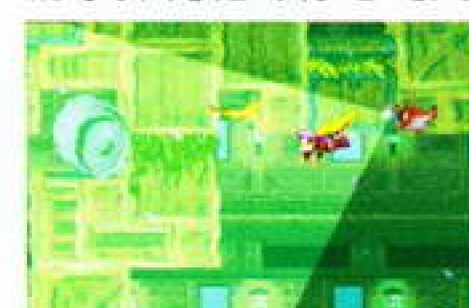
DK 金币：从第一个 Bonus 关的地方，顺着右上角游，可以发现一个香蕉组成的3字，继续往右上角游即可拿到。

相片：未到记录桶之前有一处很多食人鱼的地方，中间有个隐藏通道，进入后即可取得，这张相片在外边是看不出来的。





相片：过了记录桶之后往右上游，吃掉藏在沉箱里的一条香蕉变为无敌状态，再往左上游杀掉有相片标志的海星即可得到相片。



金羽毛：过了记录桶之后在一处很多海星的地方可取到。

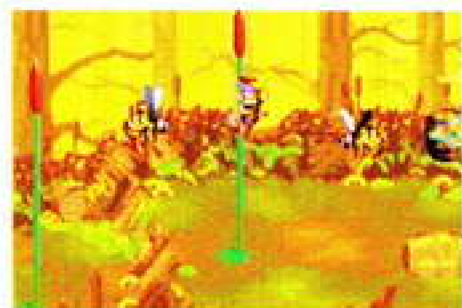
第 3－3 关

鳄鱼币：来到有禁止动物进入标志的地方时，可看见一个香蕉组成的向上的箭头，举起同伴向上扔即可进入 Bonus 关。



DK金币：一开始往左边走，有两只黄蜂挡住去路，举起同伴跳起向左上扔即可过去。往左走到尽头拿到一个箱子，用它砸死四只黄蜂，就可以拿到。

相片：在有很多鳄鱼桶连续出现的有四个蓝蜻蜓的地方，杀掉最后一个蜻蜓即可得到。



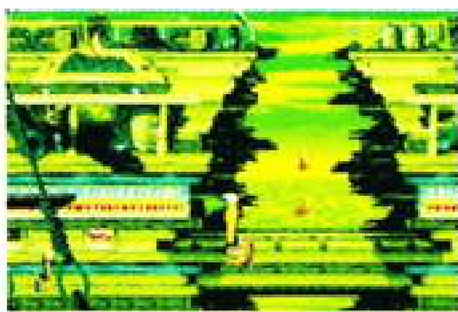
金羽毛：在记录桶过后的第二个鳄鱼桶的上方可取到。

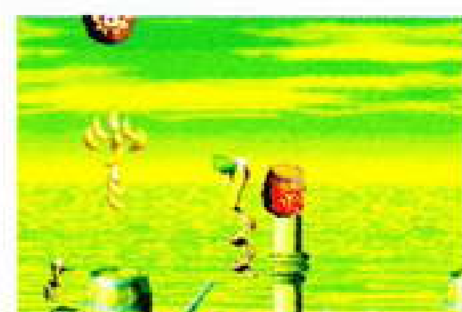
第3-4关



鳄鱼币：在刚开始的地方举起同伴对着香蕉扔上去，可来到右上方，进入桶内就是Bonus关。

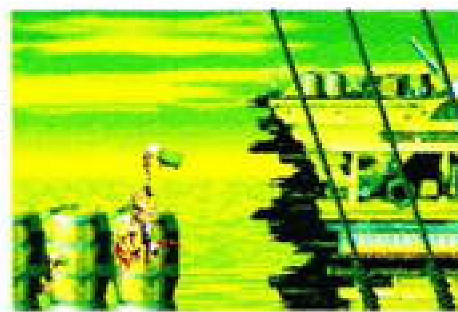
鳄鱼币：从第2个DK桶之后，字母O之前的有香蕉的裂缝里跳进去，向左走即可进入Bonus关。





鳄鱼币：经过字母N之后，不久可看到香蕉组成的向上箭头，用弹簧蛇的超级弹跳即可进入。

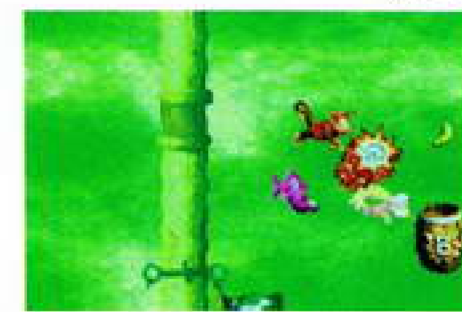
DK金币：就在记录桶的下方，从记录桶的左边的裂缝飞下去，按住方向键的右就可进入里面。



相片：字母G之前有个不断蹦跳的有相片标志的鳄鱼，杀掉它即可。

金羽毛：拿到DK金币后一直往右走，在字母N之前就可取到。

第3-5关



鳄鱼币：经过记录桶之后，可碰到一只会开炮的鳄鱼，它旁边有个无敌桶，无敌状态时赶紧往鳄鱼的正下方游，即可见到B桶。

鳄鱼币：拿到炮弹后，把它扔进大炮后，即可进入Bonus关。

DK金币：从本关第2个Bonus关出来后会见到一个无敌桶，利用这段时间赶紧跳进水里，往右下方游即可拿到。





金羽毛：在终点前的无敌桶右下方的水里可以取到。

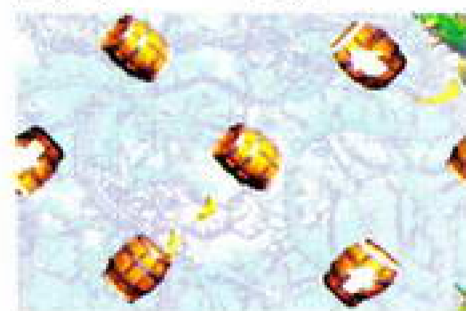
第3-6关



鳄鱼币：在第四组连环桶，尽量弹往画面左边有单独一条香蕉的地方就可进入Bonus关。

鳄鱼币&DK金币：终点前杀掉四只蓝蜻蜓之后，用母猩猩往回飞，顺着香蕉掉下去后，会被送至上面给鹦鹉抓住。朝左上飞可拿到DK金币，朝右上飞可进入Bonus关。





金羽毛：在终点之前的一组连环桶尽量弹往右上方即可取到。

Boss关

本关的Boss是拿着狼牙棒的大鳄鱼。注意，当它跳起落到地上时会让你一定时间内进入行动不能的状态，在它快落地的时候跳起即可避开。越往后它的弹跳速度越快，尽量不要在一个地方停留过久。一共要攻击它6次，最后1次当TNT桶出现的时候要用小猩猩尽快拾起跑开，不然会被它踩烂，击败它可得到一个鳄鱼币。

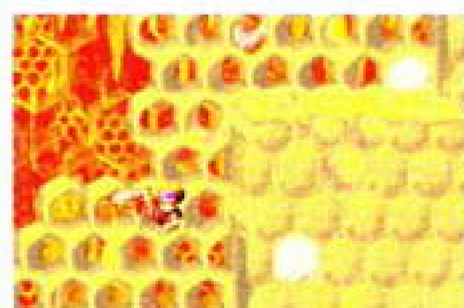


第四区域：蜜蜂王国

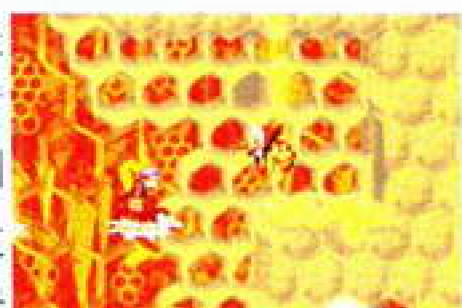
顾名思义，此区域遇到最多的敌人就是蜜蜂和黄蜂了。难点在4-4关，过山车这段对跳跃的时间判断要求比较高。SFC版是没有记录

桶的，必须一气呵成，而GBA版增加了记录桶，降低了难度，不过相信在接近终点处因为判断失误而摔死的人也不在少数。4－3关骑上鹦鹉之后即使猩猩们碰到了下方的荆棘林也不会受伤，也不知是BUG还是故意这样设定的，这又降低了难度。

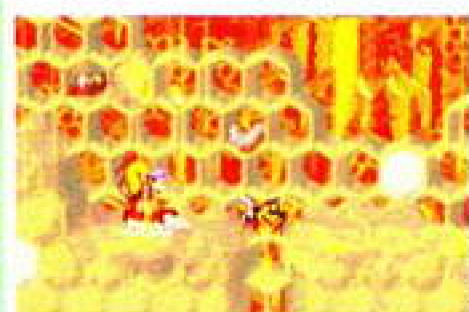
第4-1关



鳄鱼币：在起始点，会看到一个铁钩，跳上铁钩再跳到左边的墙上，利用蜂蜜来到最上方，顺着最上方的铁钩，可进入2个Bonus关。

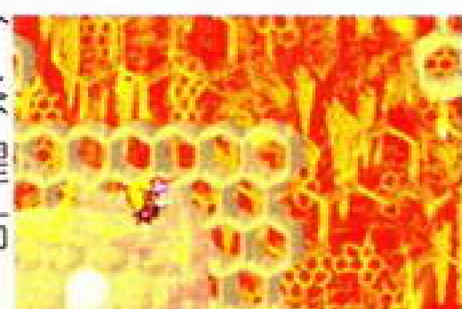


鳄鱼币：经过本关第二个DK桶之后，可看到左上角有个铁钩，利用铁钩和蜂蜜爬到最上面取到蜘蛛。拿到字母N再弹到上方后，用蜘蛛织网来到右上角即可进入Bonus关。



DK金币：在字母N的左边有个蜜蜂的下面有一条小沟，跳下去往左边走，爬到最高处即可拿到。

相片：取到蜘蛛后杀掉左边出现的有相片标志的刺猬即可。



金羽毛：在第二个DK桶右边可看到一条单独的香蕉，用母猩猩飞过去，顺着钩子往右跳即可取得。

第4-2关



鳄鱼币：记录桶之前，在路上就会看到可进入Bonus关的桶。

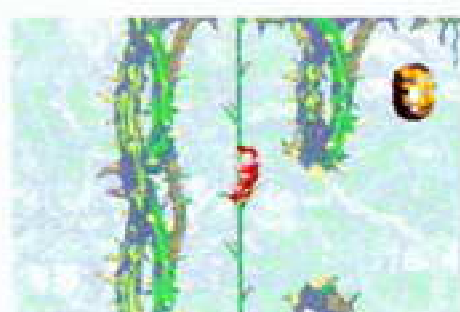
鳄鱼币：碰到第二只向你扔木桶的小鳄鱼之后，沿着它的路线，即可进入Bonus关。



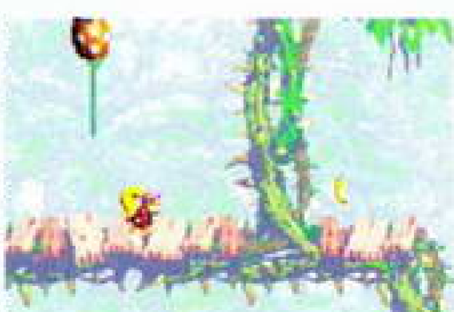
DK金币：在碰到第二只小鳄鱼之前，会经过一个小房间，在里面跳起即可拿到。

金羽毛：在K字母后的第一个小房间里。

第4-3关



鳄鱼币：一开始往左走，顺着藤爬上去时会看到一个无敌桶，利用无敌时间从木板的裂缝处跳下往右直走就可以进入Bonus关。



DK金币：记录桶右边的藤壁是假的，穿过去后有蜘蛛桶。变成蜘蛛织网往上爬可以看到有很多香蕉。往左边仔细看，可以发现有些香蕉就在藤壁里，从这些藤壁穿过去就可以拿到了。

相片：在起点的右边，跳进小猩猩桶里即可。



金羽毛：取到DK金币之后一直向右走，在几个蜜蜂不断上下盘旋的地方可以取到。

第4-4关

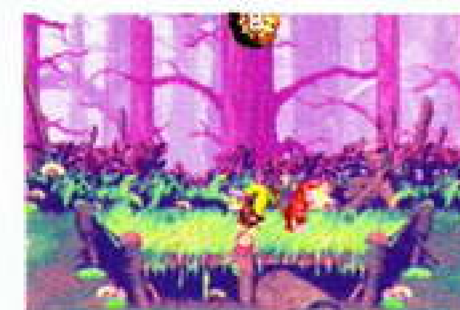


鳄鱼币：在起始点，举起同伴扔到左边最顶处，然后用母猩猩飞到对面即可进入Bonus关。

DK金币：一开始跳到过山车上面就按住方向键左方，绿灯之后就可往回退取到加速桶，然后杀掉最后一只鳄鱼取得第一名就能拿到。这个DK金币比较难拿，因为取了加速桶之后并没有SFC版那么快，而且俯冲撞不死敌人，反而会降低速度。

金羽毛：拿到字母G之后的房间里可以取到。

第4-5关



鳄鱼币：拿到字母O后一直向右走就能看到B桶，举起同伴向上扔即可进入Bonus关。

鳄鱼币：拿到炮弹把它扔到大炮里面，即可进入Bonus关。

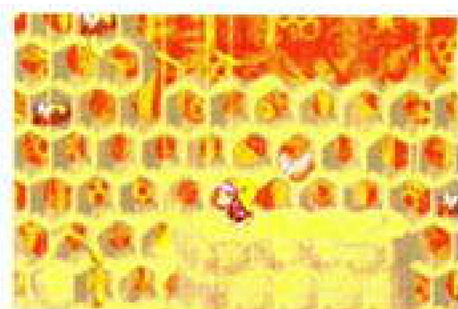


DK金币：在终点处即可取到，不要踩死终点前的会扔木桶的鳄鱼。

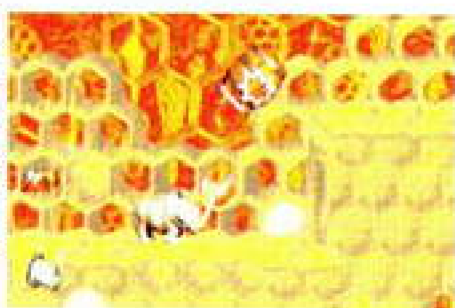
相片：字母N之后有一堆乌鸦的地方可以取到。

金羽毛：字母G之前在不断发射木桶的鳄鱼旁边可以取到。

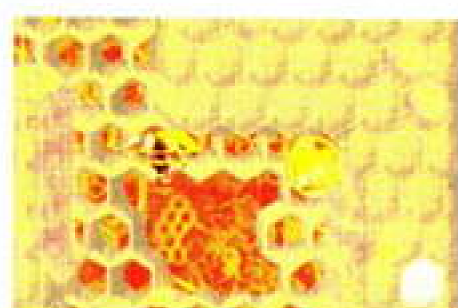
第4-6关



鳄鱼币：从字母O的左方飞过去，有个隐藏铁钩，利用铁钩和蜂蜜一直往上爬，即可进入Bonus关。



鳄鱼币：在终点之前有个禁止动物进入的标志，标志左下方的墙壁可以用犀牛撞开，里面即是Bonus关。



DK金币：字母O之后先不要进去那个有犀牛箱子的房间，向上跳可发现两个隐藏铁钩，爬到最上面，然后往右走就可得到。

相片：杀掉字母O的左边那个双刀流的鳄鱼即可得到。

金羽毛：取到字母K之后一直向右走到尽头，再用母猩猩飞过去即可取得。

Boss关

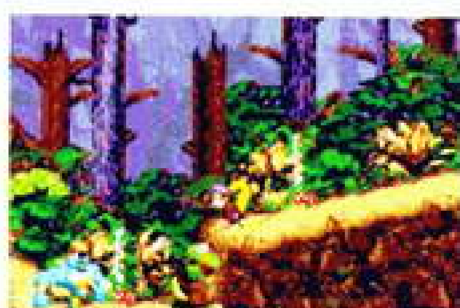


本关的Boss是一只大黄蜂，变成鹦鹉之后攻击黄蜂屁股那根刺，它每被攻击2次就发飙，6次之后就会变小，此时可以直接攻击它，不用再打它的PP了。注意它变成红色的时候攻击是无效的。由于黄蜂的移动速度提升不大，没有SFC版那么疯狂，所以不算很难打，打败Boss后即可得到一个鳄鱼币。

第五区域：迷雾森林

此区域的难点是5-2关，此关还是坐过山车，但被一个鳄鱼海盗的鬼魂追杀，绿色的桶可以增加时间，而红色的桶是减时间的。为了取绿色桶或是躲避红色桶而掉进了深渊，这样的惨事在此关经常会发生。而5-5关在记录桶之后对蜘蛛的结网技巧有较高要求，建议织网按R键的时候按键时间长一些，这样蛛网消失就会慢一些，让你有充分的时间再织新网。

第5-1关



鳄鱼币：拿到字母O以后一直往前走，可碰到两只会发火的筋肉蓝鳄鱼，第二只蓝鳄鱼右边的墙壁可以用桶撞开。

鳄鱼币：拿到字母N以后继续往前走，可看到两条鬼魂绳，爬上去即可看到B桶。



DK金币：在字母O的正下方，用母猩猩往左下飞就可以拿到。

相片：杀掉起点处的那个有相片标志的幽灵鳄鱼即可得到。

金羽毛：在财宝箱内拿到字母N后从右边的缺口掉下去即可取到。

第5-2关



鳄鱼币：在通过第二个鬼门之后，跳到上面的轨道，再接着往上跳，即可进入第一个Bonus关。从第一个Bonus关出来后会自动进入第二个Bonus关。



鳄鱼币：经过了记录桶之后的第二个鬼门，用轻跳走下面的轨道，即可进入Bonus关。

DK金币：在终点处的左上方可以取到。

相片：从本关终点左边的通道进入即可拿到。

金羽毛：从起点处往左下飞到母猩猩桶里就可拿到。

第5-3关



鳄鱼币：到达禁止动物进入的标志时，左上方有个B桶，用弹簧蛇进入即可。

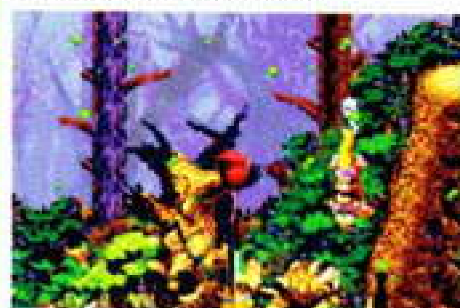
鳄鱼币：把炮弹扔到大炮里即可进入Bonus关。



DK金币：字母G之前，当你来到一处下面有一只不断放桶的鳄鱼的高台时，用母猩猩往

右边飞过去就能拿到。

相片：一开始往左走，取到弹簧蛇再往左上跳即可得到。



金羽毛：到达终点时，先不要急着过关，把同伴扔到右上角的高台处就能取得。

第5-4关



鳄鱼币：骑本关第三只蓝鹦鹉后，尽量往左边移可看到禁止动物进入的标志，标志后就是Bonus关。



鳄鱼币：在字母N的左上角有两只黄蜂，越过黄蜂粘住蜂蜜往上爬，最后可进入Bonus关。



DK金币：从起点处用母猩猩飞下去后，尽量往左边飞就能拿到。

相片：过了记录桶之后可看到一只头上有相片标志的黄蜂，用左边的木箱干掉即可拿到。

金羽毛：快到字母G前可遇到3只甲虫，骑上鹦鹉之后尽量往左飞即可取到。

第5-5关



鳄鱼币：拿到字母N以后继续前进，来到一处有很多秃鹰的地方，右边有个不断开炮的鳄鱼，等到它发出的炮弹突然变慢时，织蜘蛛网跟着炮弹往回走，顺着香蕉组成的箭头所指的方向，就可进入Bonus关。



鳄鱼币：从第一个Bonus关出来后继续前进过了蜜蜂阵，不久后可看到一个香蕉组成的箭头，箭头右边不远处有只开炮的鳄鱼，故技重演引一颗炮弹到箭头处，即可进入Bonus关。

DK金币：在终点处即可取到。

相片：取到字母K后，在一堆老鼠过街的地方杀掉有相片标志的那只就行了。



金羽毛：在第二个Bonus关的左边用蜘蛛结网可取到。

Boss关



本关Boss是第一区域的Boss大秃鹰的鬼魂，一开始它会叫一些小秃鹰出来帮忙，踩死不是鬼魂的小秃鹰（颜色比较明亮）会得到桶，用桶砸大秃鹰3次就可过关，往上爬的时候要注意躲避各个方向飞过来的秃鹰蛋。打败Boss后即可得到一个鳄鱼币。

第六区域：鳄鱼之塔

此关的难点绝对是6-6关，变成弹簧蛇之后的多段跳跃如果有一次失足掉到不断上升的毒水里，就永没有翻身的机会，所以连续跳跃的时候对落脚点一定要踩准，绝不能出差错，过了记录桶变成鹦鹉和蜘蛛之后就好打很多了。

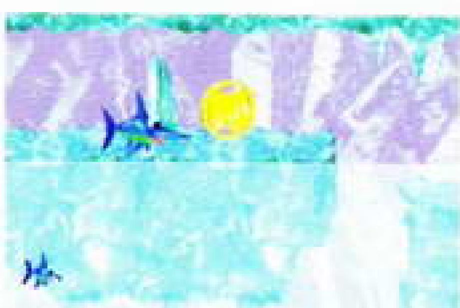
第6-1关



鳄鱼币：变成箭鱼后，在遇上的DK桶的右上角（旁边有两条香蕉）的墙壁可以撞开，里面就是Bonus关。



鳄鱼币：拿到字母G以后继续往前游，当水迅速下降时往右边游可以看到禁止动物进入的标志，穿过假壁即可进入Bonus关。



DK金币：经过记录桶之后，继续往上游，水会突然下降，用箭鱼的特技冲刺赶紧往右边游就能拿到。

相片：一开始变成箭鱼后，往左下方游，穿过假壁即可得到。

金羽毛：在字母G的右边就能取到。

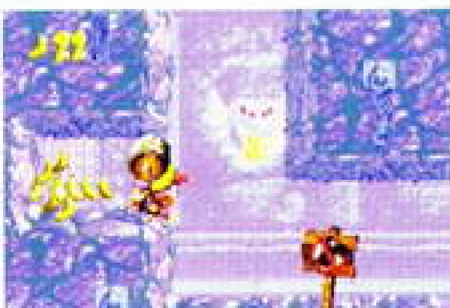
Cranky的小屋

在这里对话可以得到一张相片。鸵鸟赛跑得第一名可再得到一张相片。

第6-2关



鳄鱼币：在第一个DK桶的左边有只双刀流的鳄鱼，在它的后面就有个变成犀牛的变身桶。变成犀牛继续前进，当你看到一个香蕉组成的箭头，用犀牛朝箭头所指的方向撞，即可进入Bonus关。



鳄鱼币：记录桶之后在有DK桶和黄蜂的地方往左上方跳，穿过假壁进入通道，有个变身桶可以变成鹦鹉。继续前进，到达禁止动物进入的标志可拿到一个炸药桶，炸开香蕉组成的箭头所指的墙壁即可进入Bonus关。



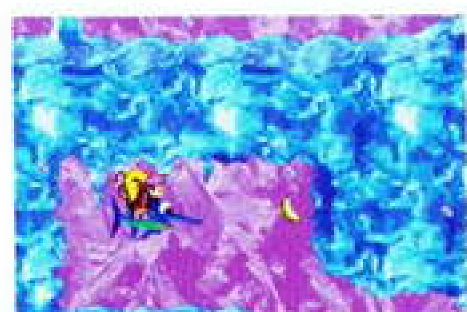
DK金币：变成鹦鹉后，当你看见禁止动物进入的标志时，立即往右下方飞，DK金币就在字母N的下方。

相片：变成鹦鹉后，杀掉右上方3个手持双钩的鳄鱼的中间那个即可。

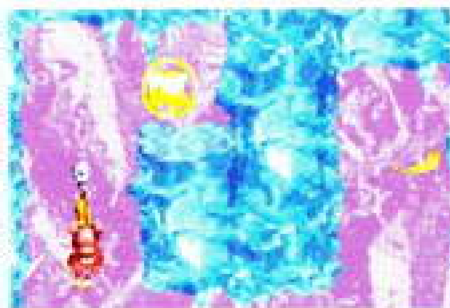
金羽毛：从第二个Bonus关出来后，在鳄鱼和刺猬混合出现的地方可以取到。

第6-3关

鳄鱼币：在开始处举起同伴向上扔，顺着铁钩爬上去再往右走，即可进入Bonus关。



鳄鱼币：骑上箭鱼后继续前进，来到禁止动物进入的标志时，尽量往左边游到尽头处，用箭鱼朝单独一条香蕉旁边的墙壁撞下去，即可进入Bonus关。



DK金币：从本关第一个Bonus关出来后，可发现字母K，正上方有个铁钩，爬上去就能拿到。

相片：骑上箭鱼后，杀掉三个并排出现的河豚中间那个即可。

相片：记录桶之后来到一处上面有一条香蕉的地方，把同伴往上扔就可进入无敌状态，再跳进左边的水里即可取到。

金羽毛：在DK金币的右边可以取到。

第6-4关



鳄鱼币：拿到字母O以后，往上飞来到上面的木板处，从木板的左边掉下去尽量往左边飞即可进入Bonus关。



鳄鱼币：在终点处下面一层的右方有个可以进入Bonus关的桶。



DK金币：拿到字母N以后继续往前走，来到右上方可看到有3只黄蜂，DK金币就在黄蜂的后面。

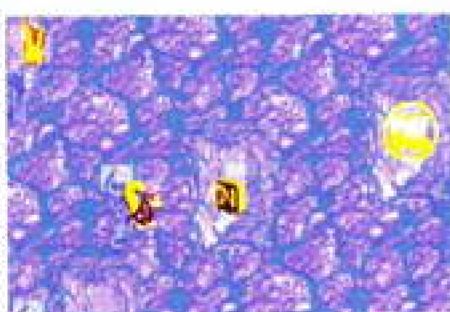
金羽毛：一开始用母猩猩飞到右下角的尽头处即可得到。

第6-5关

鳄鱼币：记录桶之前有上下3只会扔铁钩的鳄鱼，第2只的身后是大炮，第3只的身后有颗炮弹，把炮弹扔进大炮即可进入Bonus关。



鳄鱼币：到达有两只鳄鱼从上面不断开炮的地方时，鳄鱼的左边可进入Bonus关，鳄鱼的右边有一条隐藏的通路，爬上铁链往左跳即可进入。



DK金币：当你来到一处炮弹不断从上往下落的地方时，会发现两条绳索的中间有颗香蕉，香蕉右边的墙可以进入，字母N的后面就是DK金币。

相片：本关第一个DK桶上面有几个爬铁链的鳄鱼，杀掉有相片标志的那个即可。

金羽毛：从本关第二个Bonus关出来后往上走即可得到。

第6-6关



鳄鱼币：变成蜘蛛之后的右上方有只黄蜂，它右边的墙可以进入，里面就是Bonus关。

DK金币：变成弹簧蛇来到一处斜上的像阶梯一样的地方，到最右面会看到一只黄蜂，DK金币就在它的右下方。



金羽毛：变成弹簧蛇后在字母K的下面尽量往右上方跳即可得到。

Boss关

本关的Boss是一条巨鳄，是GBA版新增加的。第1回合它的攻击方式是剑，拾起炮弹干掉那些剑就行了。第2回合它会喷火，注意躲避并拾起炮弹扔向它的头部。接着它的手会砸下来，使你进入行动不能的状态，跳起即可躲避，还要注意跳到手上躲避它的喷火攻击。第3回合要跳到它的左手上伺机拾起炮弹扔它的头部。第4回合它喷射燃烧弹，塔顶会一片火海，在它发弹前干掉才行。杀掉Boss可得到一个鳄鱼币。



第七区域：飞空艇

此区域只有一关，变成鹦鹉与乌鸦竞速那一段非常过瘾，如果要在1分钟内飞到终点那是需要很高功力的，各位向极限时间挑战吧。

第7—1关



鳄鱼币：见到大炮时，举起同伴往右上方扔，拿到炮弹把它扔进大炮里即可进入Bonus关。

DK金币：变成鹦鹉和乌鸦赛飞时，在第一个向下的由香蕉组成的箭头的右上方进去，即可拿到。



相片：与乌鸦赛飞时，在1分20秒内到达终点即可得到。

金羽毛：拿了DK金币后往左边飞，在DK桶和一堆香蕉的右下方即可得到。

Boss关



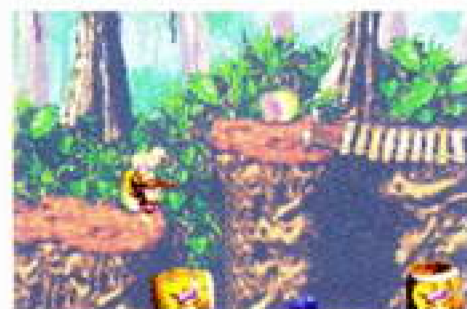
本关的Boss就是绑架大猩猩的鳄鱼船长，去到时正好见到它在虐待大猩猩。等它用枪吸东西时，把它丢下的炮弹扔进枪里面就能伤害它，反复9次就能搞定了。每击中它一次，它就会改变一种攻击方式。注意第三回合它会变成透明的，而且特别要注意那些红色蓝色的“棉花糖”，蓝色的可使你定身，红色的可使你的操控相反方向，最好用母猩猩飞过去。打败它即可拿到一张相片和最后一个鳄鱼币，并欣赏爆机画面。

第八区域：迷失世界

第二区域到第六区域每一区都会出现一个隐藏关，每一个隐藏关需要15个鳄鱼币才能进入，如果前面的75个鳄鱼币都已经全部拿到的话就没问题了。这些隐藏关的难度比普通关要高得多，正好用来检测你的操作功力。尤其是8—5关，是大金刚2最大的精髓。此关要变成5种动物来前进，变成鹦鹉之后是最难打的，既要绕过前景的路障，又要注意背景的风向以便及时转换面对方向，对操作技巧要求很高。可惜比起SFC版要缩水多了。所有隐藏关都打完之后，就可以打最终的Boss，还是那个冤魂不散的鳄鱼船长，打完就可以欣赏到最终结局啦。

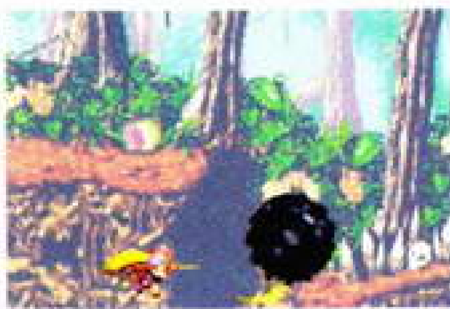
第8—1关

DK金币：在记录桶左边的悬崖有只蓝蜻蜓的地方，可看到字母O，用母猩猩往左边飞过去，进入Bonus关即可拿到。



相片：在记录桶之前的两个母猩猩桶之间可以取到。

金羽毛：在记录桶之后的一处斜坡，不断有轮胎往下掉的地方取到，可能要牺牲一条命。



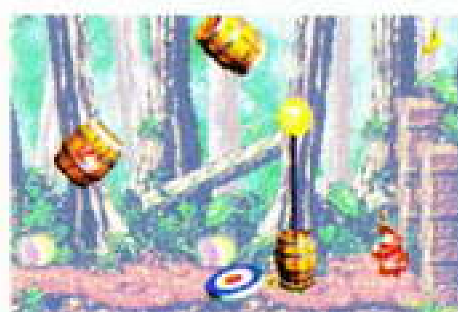
第8—2关

DK金币：取到相片后，从坡上掉下时尽量往右边移，到通道的尽头可得到炮弹。继续往前走，在字母G后面就是大炮，进入Bonus关即可拿到。

相片：取到金羽毛之后到达一处有很多老鼠和鳄鱼的地方，杀掉那个有相片标志的鳄鱼就可取到。

金羽毛：过了记录桶之后选择右边的分歧路飞下去即可取得。

第 8–3 关



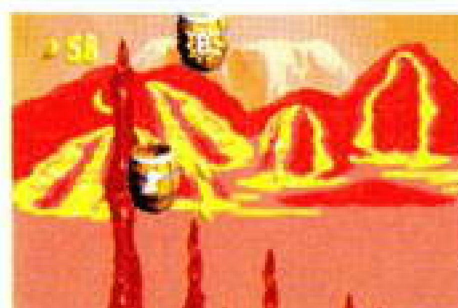
DK 金币：在终点处可以看到右上角有一条香蕉，香蕉的上方有个可以进入 Bonus 关的桶。



相片：取到字母 N 之后在路上杀掉躲在 TNT 桶里的鳄鱼即可得到。

金羽毛：终点之后的尽头处可以得到。

第 8–4 关



DK金币：进入本关最后一个可自由控制方向和移动的十字桶里，顺着香蕉的分布路线进入 Bonus 关就能拿到。

相片：字母 G 下面有两只加菲猫，杀掉后面那只即可得到。

金羽毛：在起点过后的蜜蜂阵里控制十字桶可以取到。

第 8–5 关



DK 金币：变成蜘蛛后，向右走到尽头，看到有个向上箭头的桶时先不要急着进入，织网跳到右上方，往右走就可进入 Bonus 关。

相片：变成鹦鹉后，在蜻蜓阵的地方杀掉左边 2 只黄蜂然后飞过去就能取到。

金羽毛：变成弹簧蛇之后往左边走到尽头即可取到。

最终 Boss 关



本关的 Boss 还是那只鳄鱼船长，它的攻击方式又多了好几种花样，不过这次只要用炮弹击中它一次就行了，耐心点撑到木桶出现就能搞定它，可惜杀掉它之后什么也没有得到。结局画面是，鳄鱼岛沉到了海里，鳄鱼船长乘船逃掉了，大猩猩一家又回到猩猩岛快乐地生活在一起。

秘技放送

开始游戏时可以在 Options 的 Cheat 模式中输入以下一些特定的密码，对于那些动作苦手的人应该很有帮助。

Freedom	可以自由选择关卡（有 78% 的完成度）
onetime	音乐模式
kredits	直接观看爆机画面
helpme	开始游戏时有 15 条命
weakling	开始游戏时有 55 条命
richman	开始游戏时有 10 个香蕉币
wellrich	开始游戏时有 50 个香蕉币
wellard	游戏中没有 DK 桶（困难模式）
rockard	游戏中没有 DK 桶和记录桶（超难模式）

达成——102%完成度





牢骚：SFC的“《大金刚》系列”一向以靓丽的画面、畅快的操作感和较高的难度著称。尤其是 2 代，华丽的游戏画面与动听的音乐完美结合，使人犹如进入一个真实的动物世界，再加上流畅爽快的操作感和恰到好处的难度，让人一玩便欲罢不能，绝对是SFC时代ACT的颠峰之作，可惜 GBA 版的移植不仅失去了靓丽的画面，还失去了音乐的神韵，就连操作感也没有SFC版那么流畅，而且最重要的一点是难度已严重缩水。如果你想体验《大金刚 2》的真正魅力，建议还是再玩一遍 SFC 版的好。

文 NW旅团 aironline 编 LIKY

攻略透解 Guide Through

Harry Potter AND THE PRISONER OF AZKABAN™

哈利·波特与阿兹卡班的囚徒

详细攻略

本作是一款近期不可多得的RPG佳作，128兆的大容量保证了内容和画面的充实，游戏细节的处理也很到位。作为《哈利·波特》游戏系列的第一个RPG，本作在很多方面都借鉴了日式RPG的手法，战斗画面采用的是类似《黄金太阳》那样的斜45度的视角，利用每个角色的个人特技和魔法来解开谜题也很有趣味性，强烈推荐大家来试试此作。

哈利·波特与阿兹卡班的囚徒 GBA
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
◆EA Games ◆RPG ◆2004年5月25日◆美版
◆1～4人 ◆自带记忆功能◆128M◆29.99美元
◆对应GBA专用通信对战线 推荐玩家年龄：全年龄

操作指南

一般操作

A键	调查，取得物品及对话
B键	使用魔法
L/R键	切换魔法或同伴
START	打开游戏菜单
SELECT	打开设定菜单

游戏菜单

Status/Equip	查看角色的情况和装备防具
Items	查看道具
Folios	查看卡片收藏及怪物图鉴
Save Game	存档
Connectivity	联机，可以交换卡片以及和NGC联机玩养猫头鹰的游戏
Help	帮助



战斗菜单

按照从左到右的顺序：	
Cast Spell	使用魔法
Special Move	特殊攻击
Informus	查看敌情
Use Item	使用道具
Flee	逃跑
Folio Bruti	查看怪物图鉴
Help	战斗指南

流程攻略

哈利·波特（Hurry Potter）受够了姨妈一家人的虐待，终于在他13岁生日那天忍无可忍地将玛格姨妈变成气球后离家出走。彷徨中“碰巧”搭上了专门承载手足无措的巫师或巫婆的爵士巴士。被带到了Leaky Cauldron（破釜酒吧）。正好魔法部长Cornelius Fudge（康耐利·福吉）也在这里泡吧。幸运的是福吉并没有追究他关于在校外使用魔法的事。(看来学校的规矩都是用来吓唬新生的这句话果然没错啊！）哈利向福吉问关于Sirius Black(西里斯·布莱克)的事，但副吉显然不想讨论这个话题，带领哈利去房间休息。

来到二楼，客房门口福吉送给哈利三张魔法卡片，说在魔法战斗的时候有用。系统也会提示搜集到所有的魔法卡片可以在魔法学校5楼的教室的巫师卡片搜藏俱乐部（Wizard Card Collectors'）开启一些隐藏的东东。搜集了一定数量的卡片还可以在战斗中使用魔法COMBOS。



进了房间，哈利看到放在他床上的包裹，包裹边上的卡片告诉他这是Hagrid（哈格力）送给他的生日礼物：怪物的怪物书。初次战斗前系统会介绍如何战斗，而哈利的第一个对手就是那本怪物之书。制服怪物之书后会得到校服，系统会提示你如何装备。房间的宝箱里可以得到一张Dumbledore卡。出门在走廊上有Queen Maeve卡。

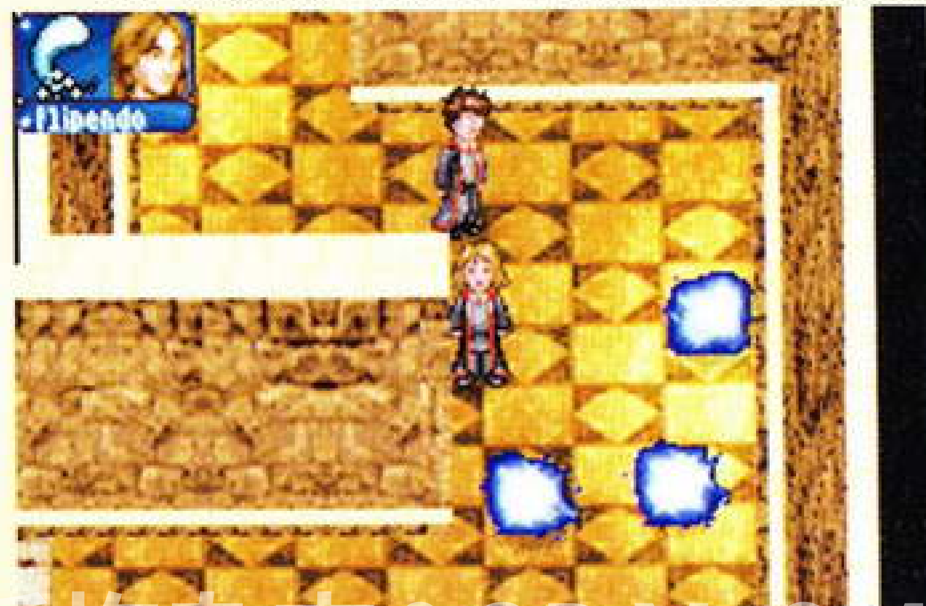
下楼来碰到Weasley（韦斯莱）夫妇以及哈利的同学Ron（罗恩），Ron的宠物耗子Scabbers毛色不大好(相当于我们人气色不大好，汗），哈利打算给它弄点Rat tonic（耗子补药）。不过先把箱子里的Helga Hufflepff卡拿到再说。问到酒吧老板，他说Rat tonic在地窖里有。

哈利来到布满灰尘的地窖，利用Lumos魔法看清了地沟上隐形的路。来到某处台阶处时需要用Flipedo魔法推动石柱到图示的地方才可通过。途中可得到Joscelind Wadcock卡。随后来到一处黑暗的区域，需要不断使用Lumos魔法才能够通过。来到尽头处找到了Rat tonic，一只耗子正在喝它，而且喝多了，变成了比人还大的怪物。哈利从耗子手上抢到了剩下的一点Rat tonic，用Flipedo推走石柱从捷径回到店里。

Weasley夫妇正在谈论Black以及“那个人”会对哈利不利，正为哈利担心。但哈利表示他并不害怕。将Rat tonic交给Ron后回到大厅正好遇到Hermine（赫敏），向两人介绍她的新宠物，Crookshanks，一只猫。Scabbers看到猫吓得吱一声掉头就跑，Crookshanks追着它一直到了地窖里。这可不是闹着玩的，哈利他们需要马上去救出那只耗子，你可以选择与Hermine或Ron一起行动。【1】与Hermine一起行动，使用Hermine的魔法Reparo修好梯子。途中可以得到Misericordia卡与Grymm卡。【2】与Ron一起行动，使用Ron的魔法Alohomora打开门锁。途中可以得到Horntail Dragon卡与Hebridean Black Dragon卡。分别找到各自的宠物后大家汇合。出门后Weasley夫妇催促大家赶紧搭乘去Hogwarts（霍格华兹）的专列快车。

列车上哈利他们找位子，右边的车厢可以找到Ridgeback Dragon卡。惟一有三个空位的房间里R·J·Lupin（卢平）教授正在打盹，据说他就是今年教黑巫术防御课的老师。列车突然停了下来，哈利他们出门查看，正好遇到Neville（纳威），Neville丢了他的宠物蛤蟆Trevor（特雷弗），说有人在行李车厢见过，但他进不去，拜托哈利他们帮忙。

向右来到火车的行李车厢，刚刚发现蛤蟆，



窗外有个黑影闪过，一阵寒意让哈利不支晕倒了。黑影试图进车厢来，为了保护哈利，需要使用Flipedo魔法插上门闩，但是黑影依然破坏了门闩进了车厢，幸好卢平教授及时赶到，赶走了黑影。卢平向大家解释说那是Dementor，阿兹卡班的怪兽狱卒。但是他没有解释为什么Dementor可以影响哈利。教授让Ron去找些巧克力来，让Hermine通知列车长继续开车。【1】选择Hermine，到车尾找到车长，通知他开车后回到行李车厢。【2】选Ron到车头的餐车拿到巧克力。路上碰到的蛇形怪物打倒后可以得到Phoenix卡和Lady CarmillaSanguina卡。卢平让哈利吃下施了魔法的巧克力，哈利感觉好多了，稍后列车抵达了Hogsmeade（霍格莫德）的魔法学校。

校长在开学讲话中提到布莱克逃狱的消息，更让哈利担心的是狱卒们在学校周围巡视。在大厅里哈利他们遇到了讨厌的Malfoy等人。哈利懒得理他们，三人径直到7楼的格兰芬多公共休息室去。

一楼的大厅右边的Portrait Room（肖像画陈列室）里的肖像画其实是通往各个楼层的通道。上面一排从左到右可以通往地下室以及一到四层，下面一排从左到右可以通往五到七层。当然你想爬楼梯到七层也可以。提醒一下医务室在四楼，在那里和校医大妈说句话就可以回复精力及法力。五楼就是之前提到过的巫师卡片搜藏俱乐部，可以在那里用多余的卡片换东西。七楼的右边房间有两个学长在做生意，在他们那里可以买到药物及装备，以及青蛙巧克力（可以随机得到一张魔法卡）。左边通过胖女士的画像即可来到格兰芬多休息室。Mcgonagall（麦康娜）教授向大家宣布本学期将由Lupin（卢平）教授教大家黑魔法防御课，而Rubeus Hagrid（哈格力）将成为魔法生物学的教授，哈利他们听到这个消息想必很高兴。

第二天的课程是变形课。来到一楼大厅，上



楼梯后向左走就可以到变形课教室。变形课上Mcgonagall教授变成了一只猫，让哈利和Hermine想法找到她。进入左边的迷宫房间用Flipendo破坏木桶再将石柱推到机关上即可打开门。向右走可以得到一张罕贵魔法卡Morgan Le Fay。向左走用Flipendo将三个石柱推到机关上通过第二道门槛，而墙上的按钮是用来将推错位置的柱子复原的。在尽头出看到了猫。推开两个有符号的箱子，将第三个有符号的箱子推到机关上，Mcgonagall就会变成原型。回到教室，教授奖励给哈利Petrificus Totalus魔法书（这个魔法三人都可以使用），然后宣布下课。

下一节课是Hagrid的魔法生物课。出城过桥就到了Hagrid那里，Hagrid让大家打开书，Malfoy（马尔夫）却说他们的书丢了，而Hagrid的备用书也逃跑了，哈利怀疑是Malfoy他们动



的手脚，Hagrid请哈利找回那些书，一共5本。并分别送给哈利、Ron、Hermione三人Diffindo、Spongify及Glacius魔法。进入魔法森林里，下方河流的狭窄处Hermione提示可以使用她的Glacius魔法将水冻住过河，抓住一本魔物之书，对付SP高的怪物之书建议使用Petrificus Totalus（石化）魔法，三个回合不能行动，diffindo也能对其造成极大伤害。前进遇到蜘蛛网，哈利提示可以用他的魔法Diffindo切开蜘蛛网。在一堵墙面前Ron提示他可以使用Spongify魔法让垫子变的有弹性，可以弹跳过去。又抓到一本怪物之书。使用各自的魔法冲破阻碍继续前进，很快在一条小径上看到第三本怪物之书。接着在一个湖心小岛上抓住第四个怪物之书。过了河以后需要用Flipendo将石头推到左边补上路。再利用Spongify魔法弹跳过墙抓第五本怪物之书。挡路的毒触手一样可以用石化魔法战法折磨死它。回到Hagrid那里将书交给哈格力，终于可以上课了。

课上Hagrid让同学们见识一下狮鹫，一种



高傲的生物。偏偏Malfoy不把老师说的话当回事，冒犯了狮鹫，被狠狠地抓了一爪子。Hagrid赶紧让人将他送去校医那，结果课也没上成。与小说和电影的情节不同，这次哈利试图独自驯服这头叫做巴克毕克的狮鹫（请其他同学不要效仿 -_-b）。巴克毕克是可以控制的，左右控制方向，A键和B键控制升高和下降。巴克毕克可以骑上11秒钟，不过每抓住一个金色蝙蝠可以多骑6秒，估计大家也不希罕骑这玩意。不过如果谁还有兴趣骑的话可以在开始菜单中选MINI GAME继续玩。Hagrid回来看到哈利独自驯服了狮鹫大为赏识。下面要上的课是魔药课（课时还挺紧 -_-）。不过既然出来了，不妨先到处转转，可以捡到不少道具，反正不会听到上课铃响的。

回到学校，现在可以先去各个楼层看看，搜集搜集道具，因为习得了不少强力魔法，也可以和学校里的魔法生物拼上一拼了。还有四楼的医务室可以多加利用。魔药课教室在地下室，从大厅左上方进地下室向左走就到了。授课老师依然是让人害怕的Snape（史内普）教授，还好刚才闲逛那么长时间都没有迟到。这堂课要学习的是制作缩小药水。教授需要志愿者寻找



制作药水的素材（怎么备课的！扣他工资！）。一向积极的Hermine自然主动要求，然后要选择一下拉谁一起去。笔者选的是哈利。需要准备的素材有daisy root、Shrivelfig、rat spleen、dead caterpillar和leech juice。

二人来到魔药学教室的储物室。第一个分岔路口向左走，过了路沟发现了Shrivelfig，daisy root在最左边的屋子里。水沟和地上的火焰可以用Hermine的Glacius魔法搞定。leech juice在最中间的屋子里。把路的食人河妖对diffindo免疫，Petrificus Totalus也只能让他石化一回合。建议用Glacius及Pertrificus Uno攻击效果较高。打倒它得到dead caterpillar，前进到最里面的屋子得到Rat Spleen。搜集了所有的材料回到教室，成功调制出缩小药，教授终于有点人性，奖励给哈利他们Wingardium Leviosa魔法书。并提醒下一堂课是黑魔法防御课。



魔防课的教室改到了职员室，就在一楼大厅左边。这是一堂练习课，Lupin教授向大家展示了一个有趣的怪物，Boggart（幻形怪），面对它时，他会变成你最害怕的东西（真想试试，我都不知道自己最怕什么）。对付它很简单，只要想高兴的事并念咒语“Riddikulus”就可以。不过实际对付起来完全不是那么回事，只要向幻形怪变的东西相反的方向按键就可以击退它，如果按错方向或者让它碰到学生就会失败，总共有3次机会。练习完了教授宣布下课，一天的课程结束。同样在MINI游戏菜单中可以继续玩这个小游戏。

课后哈利质问教授为什么不让他做这个实验，卢平说是因为担心他会召唤出伏地魔——传说中“那个人”，但哈利说现在他最害怕的是狱卒。卢平答应以后教他防御狱卒的魔法，建议他还是先回宿舍休息。

回到公共休息室，恰好看见Hermine的猫又对Ron的老鼠产生了兴趣，追着老鼠跑了出去。哈利和Ron追了出去。向右走没多远就找到了老鼠（还没被吃掉啊，吃了吧吃了吧，吃了省事）。想回休息室却看到画像上的胖女士不见了，代替她的是精神有点不正常的Cadogan（卡



多刚）爵士。没有胖女士开不了门，于是大家拜托Cadogan爵士帮忙找胖女士，但是爵士闪得太快了，目前的问题是先找到爵士再说。Hermine 和 Ron 动身去找，哈利留下来等胖女士。

一路向画像打听，4楼的一位骑士说爵士在二楼，到了二楼果然找到了爵士和胖女士。原来胖女士受到了Black的攻击，给吓坏了。听说Black已经进入学校，Hermine和Ron赶紧回休息室警告哈利去。

黑魔法防御课的时间又到了，来到三楼的魔防课教室。没想到是 Snape（史内普）教授上课，而且哈利他们迟到了。Snape 说卢平教授身体不适，由他来代课，史内普打发同学们去二楼图书馆找有关狼人的资料。来到图书馆二楼向 Pince 女士打听，得知惟一的一本有关狼人的书籍被怪物之书咬坏了，碎片到处都是。Hermine 倒不担心这个，说只要搜集全部的碎片，再用 Reparo 修复就好了。利用 Ron 的 Spongify 魔法弹进里屋，右上角的里屋找到两片书页，右下角的里屋找到一片。至于弹跳，推书堆之类都是老把戏，又没点难度，就不特别说明了。三楼的图书馆，下方的屋子里有一个怪物之书正在撕咬书的碎片，与之战斗要尽量



发挥石化魔法的作用，对其最有效的魔法还是哈利的 diffindo。上方的屋子里有一些简单的机关，突破后拿到第五片书页。回到2楼服务台。Hermine 用修复魔法将书修好，让哈利和 Ron 回教室，而她留下来写论文。回到教室 Snape 质问哈利他们的报告在哪里，这时 Hermine 赶过来将写好的论文交给教授，哈利和 Ron 不得不惊叹 Hermine 的神速。

回到休息室，哈利看到猫头鹰海维送来的包裹挂在黑板顶上拿不下来，Hermine 建议用 Wingardium Leviosa将他取下，打开一看，里面居然是最新款的魔法扫帚 Firebolt Racing Broom，不过没有署名是谁送来的。Hermine建议把扫帚让Mcgonagall检查下，但哈利等不及要给Hagrid看。来到校外Hagrid的小屋，Hagrid告诉大家一件不幸的消息，狮鹫因为伤害了 Malfoy 而将被处理，Ron 建议去图书馆查查相关案例，而Hermine打算找Mcgonagall教授商量下。



哈利与Ron来到二楼图书馆，Pince女士告诉他们巫师法的书籍在图书馆的南边，两人找到相关的案例，发现情况比较不妙，狮鹫将被交给危险生物处分委员会处理。出来遇到 Hermine，把情况告诉了她。大家只好同情 Hagrid 与他的狮鹫。圣诞晚宴的时间快到了，Ron 催大家同去，但 Hermine 却说有其他事情要办。

来到大厅，还没坐下Mcgonagall教授就过来没收了扫帚，说是要检查一下扫帚上是否附有魔法，原来是 Hermine 怀疑扫帚是 Black 送来的。随即晚宴开始，Dumbledore（邓布利多）教授让大家先玩一个小游戏。这是一个非常简单的游戏，点一个物体会消去它周围和它一样的物体。

晚宴结束，Lupin 教授找到哈利，主动提出要教他防御狱卒的方法。来到三楼左下角Lupin 的办公室，Lupin 说将教给哈利一个叫 Patronus charm 的魔法。练习魔法是个小游戏，只要对靠近的狱卒按相反的方向键就可以

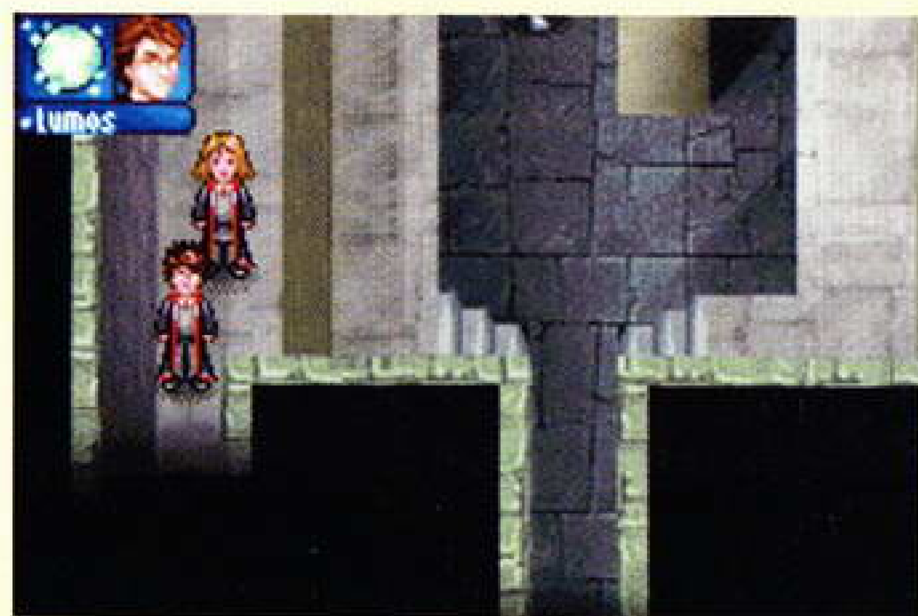
了。让狱卒碰到3次或者按错方向3次就结束小游戏。练习结束后哈利趁机向教授提起Black与他父亲的故事，但教授没有直接回答他。让他回宿舍。回到宿舍，Mcgonagall教授将魔法扫帚还给哈利，并祝他取得好成绩。

比赛结束，哈利果然赢了。大家纷纷祝贺他，不过Mcgonagall教授不高兴了，将同学们轰回自己的宿舍。哈利也回到格兰芬多男生休息室（Gryffindor Boy's Dormitory）。突然听到Ron的惊叫声，原来是Black闯进来过，还用刀子割坏了床上的布帘。事态严重，哈利建议赶紧向学校报告。走到公共休息室，大家都在，一个同学报告说Black使用写在纸上的密码通过了Cadogan爵士把守的大门。而那个把密码写在纸上的人就是哈利的同学Neville（纳威）。回到宿舍，哈利睡不着，看看窗外，正好看到一只黑狗和Hermine的猫走在一起。

第二天早晨起来。哈利发现Hagrid留下的字条："亲爱的哈利，我们输掉了官司，巴可毕克的死刑日期已经决定了，哈格力。"哈利赶紧去找Ron和Hermine商量，三人决定晚饭后去安慰安慰Hagrid。晚饭后他们来到Hagrid的小屋。没过多长时间Hagrid说魔法部的人要来了，让他们走。走到半路，大家听到了处决狮鹫的声音……Ron的宠物耗子突然失常，咬了Ron一口。跟着Hermine的猫也出现了，它后面跟着的赫然就是昨晚哈利看见的那只黑狗。黑狗突然发飚将Ron拖进了打人柳树下的树洞里。



哈利与Hermine想进去救他，却遭到打人柳的阻拦。与打人柳战斗时可以使用一次石化魔法，再用就无效了，对他效果较好的魔法是Incendio魔法和哈利的diffindo魔法。树洞里是一个黑暗的迷宫，使用哈利的Lumos魔法照亮道路前进，在左下角发现出口。两人分头寻找Ron。【1】选择哈利，利用Lumos过水渠，用Diffindo切断中间的绳子来开启机关【2】选择Hermione，需要先将下面的木桶打破，使隐藏的机关显现，然后将一只木桶移动到上面开启机关。回合的两人还是一无所获，于是继续向里探索。



打开机关出现Path 3的路口，到左边打开机关回到Path 2，会出现Path 4的入口。进去先到中间的房间拿上齿轮，再到上面放到两个齿轮中间。水沟出水了，以后就可以用Hermine的Glacius魔法过去了。打开开关，回到Path 4，最右边的那道门也开启了。顺着冰一路滑过去，打开最后一个开关，再回到Path 2，用Hermine的Glacius魔法将水柱冻结（好玩^^）走过去。来到一个叫做尖叫之屋，据说是全不列颠闹鬼闹得最凶的屋子。

上楼后看见Ron和他的老鼠在那里，狗则不知去向。原来黑狗是Black变的，Black是一个兽化师。这时候Lupin教授也赶了过来，他和Black一起施魔法，将Ron的耗子变成了一个人……哦，不是，是变回了一个人。原来那只耗子是一个叫Peter Pettigrew的人变的。Black解释道原来当年向伏地魔告密导致哈利父母被杀的人就是他。Black和Lupin打算杀了Peter Pettigrew。但是哈利阻止了他们，他不希望看到他爸爸的老朋友成为杀人凶手，Peter Pettigrew应该送往阿兹卡班监狱。事情看来圆满了。哈利和Hermine顺原路返回。路上的巨人怪也可以使用一次石化魔法，对付它较为有效的是Incendio魔法和Glacius魔法。

出了树洞，大家正高兴着呢，Snape教授却不合时宜地钻了出来，要逮捕Black。解释给他他又不听，没办法，Black就小小地给了他一下，让他安静会，好让大家上路。结果半路上发生了不幸的事，正好今天晚上是圆月，身为狼人的Lupin教授开始变身，狼性大发，Black没办法只好变成狗与之缠斗以保护哈利他们。Peter Pettigrew则趁机打晕Ron逃跑了。

Black被Lupin打晕，偏偏这个时候狱卒又来了。还好哈利还记得Lupin教给他的防御魔法。游戏省略了一段剧情：哈利就要招架不住的时候湖的对岸有人放出了防御魔法，赶走了所有的狱卒，而哈利以为是他爸爸显灵了。

镜头一转，哈利他们已经在校医院里了。Black到底被狱卒抓走了。这个结局可真不完美啊！就在这个时候Dumbledore教授到来，暗示Hermine 可以用时间转换器回到过去改变故事的结局。哈利和 Hermine 使用时间转换器来到Hagrid小屋后的树林里，通过林子的黑暗区域，来到 Hagrid 的小屋旁。趁 Hagrid 走开时救走了狮鹫。来到右下角的湖边。又看到 Lupin 被 Black 打晕，正要对当时的哈利和 Hermine 不利。Hermine赶紧学狼叫引开了Lupin。与变成狼人的 Lupin 战斗时，除了石化魔法可以用一次，其他的魔法基本都没什么效果。还好有狮鹫的物理攻击帮忙，耗几个回合终于把他打倒。对岸的哈利正好快要支持不住了，这时候哈利突然醒悟过来：不是他爸爸显灵，施放防御魔法的应该就是他！哈利大声地念出防御魔法：EXPECTO PATRONUM！一只神圣的白鹿出现，赶走了狱卒，原来是他自己救了自己。

接下来就是救出Black了，哈利和Hermine骑狮鹫去西之塔，两人闲得没事干又分开来走，而狱卒也发现了他们，跟在后面假装追（－ －）。塔里的敌人虽然不是特别强，但是对落单的人来说还是比较危险的。如果选了哈利要小心，火柱是一击毙命的。没走多远两人就又碰头了，却立即迎面碰上了本作的最终ＢＯＳＳ——Malfoy……给他上镜的机会也不是这么给的吧（－ －）狠狠揍他一顿不要给我面子。搞定他以后拿到了Harry Potter卡。哈利将狮鹫交给Black，让他骑着逃离，故事就这么草草收场了……

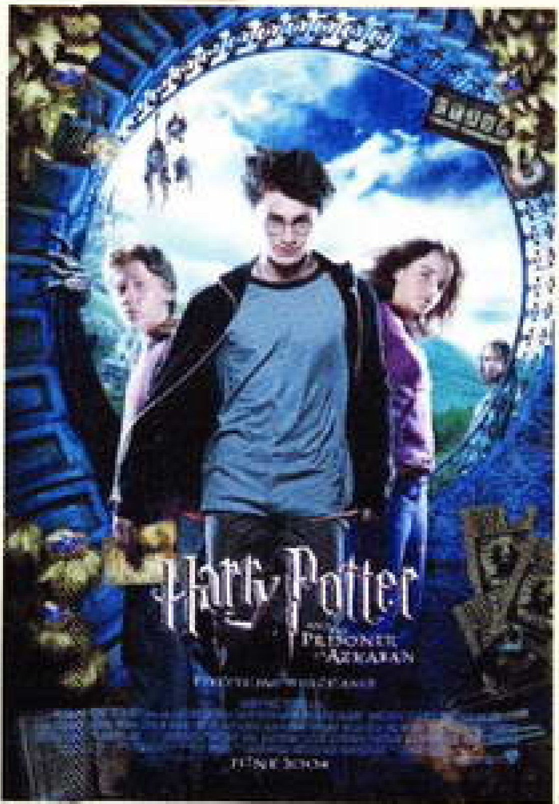


游戏字幕结束后可以继承这个记录重新开始游戏，从等级到装备到道具到搜集物全部保留，大家可以在二周目完成魔法卡和怪物的收集。

魔法与特技一览

共通魔法

Flipendo Uno	放出魔法弹攻击敌人
Flipendo Duo	放出更具威力的魔法旋风伤害敌人单体
Flipendo Tria	放出魔法飓风伤害敌人全体
Verdimilious Uno	放出青色闪电攻击敌人单体
Verdimilious Dno	放出更具威力的青色闪电攻击敌人单体
Verdimilious Tria	放出闪电风暴攻击敌人全体
Incendio Uno	放出蓝色的火团攻击敌人单体
Incendio Dno	放出蓝色的火焰攻击敌人单体
Incendio Tira	放出巨大的火焰攻击敌人单体
Pertrificus Uno	将一个敌人石化三个回合
Pertrificus Dno	将全部敌人石化三个回合
Wingardium Leviosa	将敌人单体抛至高空再摔下来



角色特有魔法及特技（地图画面中使用的魔法已经在流程攻略中解说，这里就不重复了）



哈利

魔法	
diffindo	施放魔法飞镖给予敌人单体伤害
特技	
在战斗中使用CardCombo，详见魔法卡的研究	

Ron

魔法	
Spongify	让单体敌人的攻击力变弱
特技	
Stink Pellet	给予敌人单体少量伤害并让其停止行动一回合
Wizard Cracker	给予敌人单体少量伤害并让敌人掉下道具
Stink Pellet2	让复数的敌人停止行动一回合

Hermine

魔法	
Fumos	使我方一人隐形，提高回避率
Fumos Dno	使我方一人隐形，提高回避率
Glacius	施放冰晶给予敌人冰属性大伤害
特技	
Be More Careful	提升我方单个角色的防御力
Good Study Habits	战斗胜利我方角色的经验值1.5倍
Proper Wand Technique	增强魔法的效果



魔法卡的研究



游戏里一共可以搜集到51张魔法卡，其中最右边的卡是在游戏里特定的地方拿到的，最下面的一张卡是最后一战后拿到的。其他的卡除了可以在游戏中的各个地方捡到，也可以在7楼做生意的同学那里买青蛙巧克力抽到。

每行卡搜集齐了以后就可以去学校五楼的巫师卡片搜藏俱乐部（也就是五个宝箱）获得相应的道具。

Jinx（白虎星）卡全搜集	可以在开始菜单的小游戏菜单里玩茶叶寓言的游戏
Defense/Protection（防御）卡全搜集	获得防具Dragon-hide Cloak、Chinese Fireball Dragon-hide Cloak、Swedish Shortsnout Dragon-hide Cloak
General（常规）卡全搜集	获得魔法饰物Spellotape
Hogwarts/Intruction（霍格瓦滋/说明）卡全搜集	所有角色级别+2
Quidditch（奎地奇）卡全搜集	获得魔法饰物“史尼斯球”。所有角色级别+1

全CardCombo介绍

Horkump Spores（蘑菇孢子）	变出毒蘑菇施放孢子毒气，伤害对手的同时让对手中毒
Tempest Jinx（白虎狂风）	将一个敌人刮出屏幕外
Cracker JInx（白虎爆竹）	对所有敌人造成大伤害并对己方所有人造成一定伤害
Poison Antidote（解毒剂）	解除我方一人的中毒状态
Remove Jinx（驱除不祥）	解除我方所有角色的不利状态
Pioson Immunity（毒免疫）	让我方所有角色对毒魔法免疫一次
Revive（苏生）	让我方一名战斗不能的角色复活
Girding All（全部束缚）	增加我方全员的物理防御
Reparifors（恢复）	取消我方角色遭受的状态魔法攻击
Replenish MP（补充MP）	恢复我方一名角色MP到最大值
Replenish SP（补充SP）	恢复我方一名角色SP到最大值
Extra EXP（额外经验）	战斗胜利我方获得更多经验值
Bludgers（布鲁佐球）	用布鲁佐球下雨般砸向所有敌人
Snitch（史尼斯球）	让敌人一回合攻击不能
Sonorous Charm（醒目魔法）	用强光对所有敌人造成大伤害
Ultimate MP（究级MP）	让一名角色学会所有可能学会的魔法



一些小心得

1．怪物的属性弱点可以在战斗中使用Informus这个指令查看，使用后怪物的资料会保存。怪物图鉴中每个怪物都有属性抗性表，表中光标最靠右的即是该怪物最怕的魔法。

2．大部分种类的魔法都存在高位魔法，习得的方法是不断使用该种魔法，一定次数后就会习得高位魔法。当然，只有在战斗中使用的魔法才算数。

3.角色升级时可以将PS、MP全部补满。本作中主角升级速度很快，可以多多利用这个特性。

文 马修



史莱克 2
Shrek 2

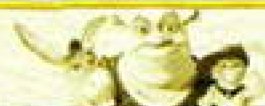
GBA

◆Activision ◆ACT ◆2004年4月28日◆美版
◆1人 ◆自带记忆功能◆64M ◆29.99美元
◆无对应周边　　推荐玩家年龄：全年龄

史莱克2 攻略透解 Guide Through

《史莱克》是一部非常恶搞并完全颠覆人们看童话故事时常规思维的喜剧电影，而本作《史莱克2》是抢在电影上映前发售，无疑，借由这款作品，已经在电影界再次刮起的绿色旋风，也会波及到游戏玩家中来。

SHREK 2 剧情简介



俗话说“丑媳妇也要见公婆”，像史莱克这样丑女婿也一定要去参拜岳母岳丈——也就是公主的父母、遥远国的国王和王后，因此蜜月之后，这对恩爱的新婚夫妇就决定出发了，而他们已经离不开的伙伴驴子唐基却不见了踪影，寻找驴子的史莱克路上遭遇了被诅咒的南瓜，而驴子却又在异想天开地寻找起龙来。终于出发了，史莱克虽然高大硕壮，但不少地方也需要驴子的帮助。当到了遥远国，从马车中走下的变成怪物的公主和本来就是怪物的史莱克吓坏了热情迎接他们的市民，国王虽然一肚子的不满，但出于礼貌还是设宴招待女婿一行，可是宴会还是不欢而散。之后，国王听了公主的仙女教母的挑唆，深信公主变丑和史莱克有关，于是将史莱克关进了城堡里面——于是，史莱克不得不开始了新的冒险。







SHREK 2 角色及个人能力介绍

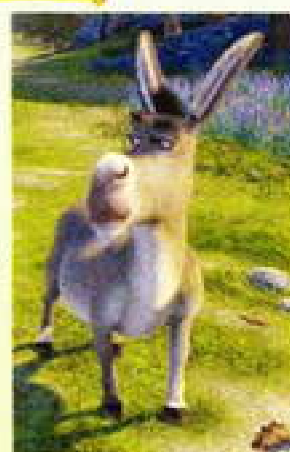


史莱克



难看的绿色怪物，勇敢又善良。为防止吓到别人经常躲在自己的小屋里。上天不负好心人，赐给了英雄救美的机会，不过救出的公主实在是……还好，史莱克天生的相貌不会使他嫌弃他那长着青蛙脸的妻子。游戏中的攻击方式为拳打和用身体坐压，都是非常粗野的攻击方式，而特技就是抱起一些大的木桩、蘑菇等垫脚，或利用坐压到树产生的强大的反作用力来弹到更高的地方。

唐基



电影中是个懦弱、冷静并有着化敌为友的优秀外交能力的驴子，但在游戏中却换了嘴脸，用铁一般的驴蹄来攻击敌人和踢碎石头，跳起后的“毛驴旋风踢”更是强劲。只是后期喝药水后变成了骏马就不再扬蹄出战了。

侠猫



穿靴戴帽、举手投足都有着绅士般幽雅，并使着佐罗式漂亮剑法的侠猫，受委托去森林拦截逃跑的史莱克，虽然很灵巧，但终因二者身材相差过大而饮恨败北，不过被史莱克放生后，讲究义气的侠猫开

始帮助史莱克，即使那头驴子不信任。游戏中的攻击方式就是他的剑法了，而特技就是攀爬以及在绳子上滑行。

木偶人



身材矮小的弱小角色，但弹跳力极强——比驴子跳得还高，攻击方式是发射魔法弹攻击敌人，但威力小、距离近。

"英俊版"史莱克



喝下药水变身后的史莱克，其实英俊也是相对于原来的史莱克而言，不过变身成正常年轻男子而已，至于英俊实在是谈不上，最起码游戏中变身后那张脸也够丑的。这个史莱克的攻击方式是击剑，用华丽的剑法杀敌，而特技也都和剑有关，像反弹飞行武器和移动弹簧座的位置等。

SHREK 2 合作解谜图解

刚才给各位玩家介绍了各个角色的个人能力，但游戏中不少谜题机关都不是一人解决得了的，这就需要多人合作了，多人合作解谜分两种方式，一类就是按住L+R控制两个人或让两个人踩到同一机关上，这种解谜方式是比较显而易见的；还有一类就必须要灵活运用每个角色的个人技能了。

下面我们以一些较为复杂的合作谜题为例进行详细的图片说明，希望各位玩家能举一反三，很快上手这款相当不错的动作游戏。

例一

▲需要两个人一起踩上的机关

例二

▲这样的地方史莱克跳不过去。

▼让跳得过去的驴子去上方取得可以使角色滑翔的精灵。

▲史莱克装备上驴子取来的精灵，就顺利跳过了。

例三

▼史莱克先要把两个木桩一起摞在树枝下。

▲跳到下层的木桩上，将上层的树桩举到数枝上。

▼再捡起起上的树桩，把树枝上的树桩也顶下来和手中的树桩摞在一起。

▲这样驴子跳上树枝后，就可以通过史莱克举起的两个树桩条到相当高的地方。

▼跳上后别忘把蘑菇踢给史莱克。

▲史莱克把蘑菇也放在摞在一起的两个树桩上面，弹到了高处。

▼先利用木偶人的跳跃能力跳过守卫并取得高处的精灵。





▲把精灵交给"英俊的"史莱克，史莱克滑行到有弹簧座的平台上，用剑将之抽落到地上，并抽到此处最右方。

▼让侠猫踩上弹簧座攀墙。





▲最后由侠猫取得盾牌。



▲先让史莱克举起可以蘑菇等东西。

▼接着驴子踩着蘑菇跳到到处。。



道具介绍

本作中出现了很多道具，按下 SELECT 便可将地上的道具捡起装备上。

道具		作用及简介
精灵		长着昆虫翅膀的美丽的妖精，装备后角色便具有了滑翔能力，按住B键，就可以跳到更远的地方。
烂苹果		虽然看起来讨厌，但装备后按住B不放的话，烂苹果就会膨胀直至爆炸，爆炸的威力巨大，几乎可以消灭版内全部的敌人。
魔盾		可以抵挡一切物理攻击和化学、魔法攻击，使装备的角色呈现完全无敌的状态，但因为过于沉重，使装备魔盾的角色几乎连很小的台阶也跳不上去，因此不得不被中途丢掉。
神奇花		泛着魔法光辉的花瓣，可以帮助装备它的角色抵挡一次攻击。
幽灵		也是魔镜的朋友，角色装备上幽灵后，会呈现隐身状态，但碰到那些本身就具有伤害力的重甲兵、荆棘丛等，角色照样会受伤，同时幽灵消失。
钥匙		不用说，是开门用的了，不过地点都藏得比较隐蔽，而且即使知道钥匙所在地点，往往也要费些时间和脑筋才能取得。

小游戏

游戏中每个人遇到魔法师，都可以玩到符合角色特征的小游戏，小游戏中如果获得一定的点数，还能得到奖励物品呢。

虽然是小游戏，但却都是具有一定难度的，刚玩这些小游戏的玩家也许一开始还没弄明白就糊里糊涂地结束了。而以后即使明白，也不能保证每次都拿到高分——毕竟，上等的奖品不是那么容易获得的。不过在通关一次后，游戏会新增Bonus Mode选项，选入后玩家就可以直接挑战这5个小游戏了，在这里好好练习吧！



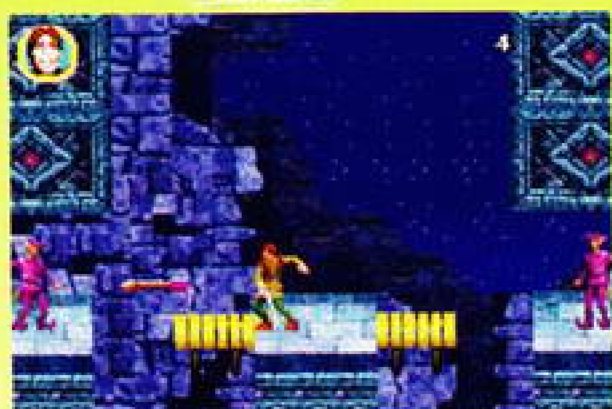
▲侠猫的小游戏，在两根绳子上玩滑板钻火，一不小心就会 OVER 的。



◀史莱克的小游戏是举着蘑菇接着落下的小精灵，很类似Game&Watch上的《救火英雄》。

▶驴子唐基的小游戏是在漂在河面的弹簧座上跳、跳、跳……直到掉河里为止。





◀"英俊版"史莱克的小游戏是将两边弓箭手射出的箭弹回，身边有两块木板可替他各支撑一次。



▶木偶人的小游戏是射击上方的诅咒南瓜，但也要避免射到飞来飞去的精灵。

SHREK 2 BOSS攻略战





▲很像BOSS战的普通关卡

众多的解谜要素是游戏最大乐趣之所在，上面举些例子不过给大家一些举一反三的启迪，如果将每个解谜要素的破解方法都详细列出，就完全没有意思了。下面，马修只把BOSS战介绍给大家。

第一关：本来因为史莱克是好心和农夫打招呼的，但却被农夫误会成了恐怖的怪物，于是农夫们抄起农叉并释放出诅咒南瓜来袭击史莱克。史莱克的攻击距离一般且行动慢，



一旦被包围相当危险，而此战最重要处就是尽早抓住机会消灭掉马车上两个不断释放会飞南瓜的家伙，而地上农夫，就多利用马车这种有利地形来坐压他们吧。

第二关：接受委托在森林里截杀史莱克的绿怪杀手侠猫，脱去了侠客装与普通猫混在一起等候着莱克一行自投罗网。侠猫的攻击方式就是来回翻筋斗，翻了几圈后他会



休息，这时史莱克就可以去抓他了；逃脱后他翻筋斗的幅度更大，像个皮球一样弹来弹去，这时只要跟着他走就可以了——如此抓他三次，他便认输了。

第三关：驴子单独限时闯关，没有BOSS，但有时间限制，因此注意不要和路上的敌人纠缠就是了，当然也要注意忽然出现在面前放冷枪的魔法师们。



第四关：操纵木偶人营救史莱克，也有时间限制，木偶人只有3格HP，注意不要和敌人硬拼尤其是和弓箭手，不过熟练操作的话本关还是相当容易的。



第五关：史莱克恢复了怪物模样，而仙女教母也以最终BOSS身分登场，她的魔法可以把史莱克变成蚰蜓——这一关史莱克不能战斗只能躲避，由于仙女教母的魔法具有一定的追踪特性，因此尽量不要跳。坚持了45秒，便宣告胜利了。













文 bbs.NewWise.com Kayin 编 LIKY

《FFTA》究极研究之盗王之王篇

序—盗乃道，非常道

《FFTA》中五大种族共42种职业里（不包括变身士能变身的魔兽在内），究竟哪个职业才是那真正最强的王者？这个问题恐怕会就此引发第N次世界大战。到底是能瞬间秒杀敌人的，还是能无限再动的？到底是能原地不动杀敌全体于千里之外的，还是超远程配合三倍威力攻击的？这些看法皆是公说公有理，婆说婆正确。在某论坛上已经见多这些令人面红耳赤的争论了，为了避免说错话而被广大《FFTA》"饭丝"暴扁可怜的小Kayin，这里不敢多加废话（旁：你已经说了很多废话了。哎哟），踢飞某旁人后让我们回到今天讨论的主题，《FFTA》中公认的另类最强，既没有超高的攻击力+二刀流，也没有能秒杀敌人的刺客技能；既没有无限再动，也没有杀敌全体的超强魔法。这个另类的最强，当之无愧地，属于我们伟大的《FFTA》中的盗贼。



那个能力成长普普通通的盗贼也能算是最强？哎哟，不要打人家啊，这里说的是另类嘛。哪个《FFTA》玩家没有用过盗贼？是谁让你在没有技能可练的情况下获得新武器新技能？是谁帮你在瞬间令敌人陷如手无寸铁的无抵抗状态，从而令不利的战况在瞬间逆转？是谁令你能够获得正常情况下无法取得的超珍贵装备？回想一下吧，My friend，不要有了高位职业就把当初默默给你这一切的盗贼给忘记。（顺便插播广告：朋友，白手起家不是梦，一日致富转眼成——欢迎加入《FFTA》盗贼公会）

盗乃道，非常道。那么，我们最爱的乖乖小盗贼到底强在何处？我们伟大的《FFTA》编程者赐给盗贼的强处，在于两大技能——盗取武器和盗取技能。前者不但令我方的角色在苦于



无新技能得以修炼的情况下获得新武器新技能，而且还能在战场上大幅度降低敌方的攻击能力（当然，这里指的是可以装备武器的敌方角色）；后者更是白手起家，从无到有，大大节省了玩家的时间和精力，有时甚至能让你在还没有可以修练此技能的武器存在下，预先修得该技能！只凭这两点，足以让盗贼纵横《FFTA》的世界。且不提其它偷盗铠甲、头盔、饰品、金钱、EXP、JP令对方一无所有的偷盗技了。不过不足之处也是有的——不能偷盗鞋类，估计是因为《FFTA》中敌方角色都是臭脚丫的缘故吧（笑）。还有一个可惜的地方就是，要是能继承PS上《FFT》中盗贼的"偷心"技，让对方进入魅惑状态的技能就更完美了，这样可以大大提升盗贼在战场上的生存率，而不必老是委屈地作为副技能来使用。



可惜的是，盗贼的这两个技能强归强，实用归实用，可是等到玩家入手可以修得这两个技能的武器时，通常都已经是游戏末期甚至已经通关一遍了。此时已练成大量的技能，武器装备也有了一大堆，似乎没有盗贼存在的必要了。确实如此。那么，你有否想过，如果能在游戏初期，就能获得这两个技能，从而一路偷下去，见神偷神，见魔偷魔，让每一关遇见你的敌人被偷得只能剩下内衣回去（什么？你连内衣都不准备放过？大变态！），那该是多么美妙的情景！真正的白手起家，妙手空空。不对，这里要谈的不是修改，而是在GBA上能堂堂正正在游戏初期（大约4个小时左右）获得偷盗武器和偷

盗技能的方法！Kayin承认现在才谈到重点，上面的都是废话，众看官不要打偶（作楚楚可怜状ING）。



如何成为一个专业盗贼

首先让我们来复习一下成为一个专业盗贼的功课吧，在你好不容易学全偷盗的技能后，要注意哪些规则呢？

偷盗装备时没有太多的要求，只需对应技能即可。比如你想要对方手中的武器，不管是剑、枪、杖、弓，一律使用“偷盗武器”这个技能来盗取。其他铠甲盗取，盾盗取和饰品，EXP，JP也是同样的道理。惟一需注意的是对方身上装备的“小手类”（手镯、护腕）和鞋类都不属于饰品，缺乏相对应的偷盗技能，所以无法盗取。不过，在英文版中饰物偷盗能力得到了提升，连小手类物品都可以偷盗了。最后，如果对方身上装备有“装备保护（メンテナンス、Maintenance)”的S技能，那就算你是偷中之神也无法偷盗其任何装备和技能，死心吧。

偷盗对方身上的技能时，则有很多需要注意的地方，总结归纳为以下的八不偷：

1.对方还没学全的技能不能偷，即AP值为零的那些（可以在看对方技能状态时按R键查看）。

2.除了A技能以外的其他任何种类的技能皆无法偷盗（包括R、S技能和COMBO技）。

3.自身已经学会了的技能不能再次偷盗（除非你的技能被敌方偷走）。

4.如果对方身上的技能不是自身种族能学会的技能，那么将无法偷盗。

5.人类的青魔道士，恩莫族的变身士和各类魔兽的技能无法偷盗。

6.对方已经没有多余的A技能供你偷时，不能偷。

7.不能对我方成员或是第三方NPC成员进行偷盗。

8.再次强调一下，在敌人装备了S技能“装备保护（メンテナンス、Maintenance)”时，是无法盗取任何物品和能力的。

还有一个影响偷盗的重要因素就是命中率。以下是正常情况下偷盗时的命中率图示。

■□□□□□■
■■□□□■■
■■■◎■■■
■■■■■■■
■■■■■■■
■■■■■■■

◎：目标（正面向上）
□：正面，方向修正1
■：两侧，方向修正2
■：背面，方向修正4

偷盗命中率（%）＝基础命中率－（对方职业的基本闪避率+装备提供的闪避率）/方向修正

偷盗命中率上限是95%，偷盗技能的命中率则是普通命中率的1/4

可以看出，虽然从背面的成功率最高，但是遇上对方基本闪避率高的职业一样得吃亏。那么，有哪些具体的方法来提升偷盗时的命中率呢？方法有以下四种：

1.自身设定S技能“精神统一/Concentrate”、“MP加倍/Trobu mp”和装备饰品“盗贼の小手/Thief Armlet”。前两者可以分别使基础命中率增加50和15，基本设定精神统一后以后正面偷盗也有70%以上的命中率；而“盗贼の小手/Thief Armlet”能在偷盗最终命中率的基础上增加20%，是比较有效提升偷盗技能命中的装备。

2.令对方进入催眠或静止状态。此时的最终偷盗成功率将达到100%，是最安全可靠的方法。

3.令对方进入暗黑状态，基础命中率可获得20%的增额。自身进入暗黑则基础命中减少50%。

4.令对方进入缓慢状态和自身进入加速状



态。虽然这么做并不影响命中率，但是可以最大程度地提供偷盗的次数，能偷的机会多，原本不容易偷到的物品或技能搞不好会因此有机会偷到呢（笑）。

看穿敌人

医道入门首推“观，闻，问，切”，当然，做个《FFTA》里快乐的盗贼不用这么麻烦，可是，该怎么知道哪些敌人身上有隐藏武器呢？又该怎么取得这些隐藏武器呢？

其实《FFTA》的世界中是很容易分辨哪些敌人身上可能拥有隐藏武器的。共有三种方法。第一种方法只需留意对方的A技能中是否有物品（アイテム、Item）技能或者敌人职业是否是炼金术士（Alchemist），只要满足任意一个条件，他就有90%的可能性在身上携带隐藏武器。另一种方法是通过战士（ソルジャー、Soldier）的洞悉（見やぶる、Sensor）技能，或是莫古利骑士（モーグリナイト、Mog Knight）的调查（チェック、Mog Peek）技能，可以100%地探知对方身上是否携带隐藏武器，同时获知该隐藏武器的名称。最后一种方法，就是看完这篇攻略（笑）。由于版面有限，Kayin会在下文将部分重要的隐藏武器的资料列出，方便大家偷盗。



确定对方身上有隐藏武器后，先将他所持的武器盗走（如果是有二刀流的则需将两个武器都盗走），确定对方不能运用魔法或技能攻击（如果能攻击的话电脑是绝对不会含糊的），然后就等着对方在无事可做的情况下自己更换武器。如果更换出来的不是隐藏武器，那就再偷，直到对方更换成隐藏武器时再偷取就成功了。方法很简单，但是需要一定的耐心。有时电脑敌人会死活不肯更换隐藏武器，等到二十多个回合后才懒洋洋地掏出来。偷了几次偷不到，请放心，是正常现象。下文所列出的重要的隐藏武器列表，都是经过多人测试100%确定的正确资料，玩家们大可对其有信心。

战斗任务中的强力隐藏武器

任务编号	任务名称	拥有隐藏武器的敌人	隐藏武器名称	武器说明
009	蕴涵魔力的森林 魔力を秘めた森 Magic Wood	盗贼（左边的那个）	五指短剑 チンクエディア Cinquedea	技能：盗取技能，最实用的技能之一
010	绿宝石之要塞 エメラルドの砦 Emerald Keep	练金术士（最上方）	仙人掌杖 サボテンサック Cactus Stick	最强的锡杖，物攻+62
012	死之街通缉令 ヤクト捕り物帖 Jagd Hunt	青魔道士（正前方）	塔鲁瓦鲁 タルワール Tulwar	最强的军刀，物攻+55，物防+10，魔防+10
013	挣赏金 賞金かせぎ The Bounty	赤魔道士	古毕迪阿迦 グピティー・アガ Gupti Aga	技能：死亡宣告
014	黄金的沙漏 黄金の砂时计 Golden Clock	练金术士（正前方）	宙斯锡杖 メイスオブゼウス Zeus Mace	贤者的最强技！（英文版才能偷到）
016	世纪末大发现 世纪の大発見 The Big Find	斗士（位于正中央）	金刚宽剑 アダマンブレード Adaman Blade	斗士，魔剑士和莫古利骑士的第二强武器
020	馈赠之日 贈り物の日 Present Day	莫古利骑士（中央）	原质宽剑 マテリアブレード Materia Blade	习得莫古族与邦加族究极技所必须的武器
020	馈赠之日 贈り物の日 Present Day	练金术士（最左边）	毒蝎之尾 サソリのしっぽ Scorpion Tail	修得炼金术士的强力技能陨石术的武器
021	神秘的矿脉 神秘の矿脉 Hidden Vein	动物使（位于左边）	回复之铃 ヒーリングベル Heal Chime	通过它可以学到恢复全部HP的实用技能
053	毛皮骨肉店 毛皮骨肉店 Flesh & Bones	火枪手（右上方）	召唤之枪 召唤铳 Calling Gun	攻击力最强的枪系武器

随机战中的强力隐藏武器

敌人团队名称	出现地点	拥有隐藏武器的敌人	隐藏武器名称	武器说明
巡逻士兵 巡回兵士 Guard Patrol	王宫贝鲁贝尼亚 王宮ベルニア Bervenia Palace	神殿骑士	岩兽长枪 岩兽の枪 Beast Spear	长枪系中防御力排名第一稀有武器
珂林绿林团 コリング绿林团 Koring Band	珂林绿林 コリング绿林 Koring Wood	动物使	血之十二弦 血の十二弦 Blood Strings	技能：朋友介绍
葛尔泰组 ゲルタイ バンド Gertai Band	奥斯莫奈平原 オズモーネ平原 Ozmon Field	忍者	关之定 ノサダ Nosada	技能：二刀流

据点守卫战中的强力隐藏武器

守护地点	任务名称	拥有隐藏武器的敌人	隐藏武器名称	武器说明
珂林绿林团 コリング绿林团 Koring Band	解放珂林 解放コリング Help Koring!	动物使	血之十二弦 血の十二弦 Blood Strings	技能：朋友介绍

盗王之王的诞生

终于要谈到此篇文章的重点了(众:晕)。首先，大家应该都知道在《FFTA》的世界中完成任务会提升相对应的团队等级吧？团队等级共分八种，分别为战斗，魔法，冶炼，手工，鉴定，收集，交涉和追踪。每当团队等级提升到一定等级时，系统就会奖励玩家一些珍贵的道具和装备。

其中，最值得留意的是可以教会你“偷盗技能”的武器五指短剑（チンクエディア、Cinquedea）和可以令你的维艾拉族赤魔道士学会最强技“连续魔法”的杀意剑（マドウ Madu)。这二把超珍贵武器都是在团队交涉等级达到一定级别（分别是30和40）可以自动获得。那么，就让我们做一下这种假设，如果有方法能让你在游戏初期不断提升交涉等级，不就能让你在游戏初期获得这两件珍宝。而偷盗技能的技能更能让你在游戏初期偷到“盗取武器”的超实用技能。这美好的一切可能吗？

完全可能！

按照以下步骤来进行的话，可以令你在短期内（正常游戏时间4个小时左右）获得上面所说的一切！！

1．完成第二场主线任务关“消失的论文”后，将人类的那个士兵解雇。有了主角了还让其他人类来抢镜头干嘛？解雇其他人也行，总而言之必须让队伍成员总数不满6就行了。因为每当队伍中总人数不满6时，然后再完成一场主线任务关（或是打一战）之后，系统就会在每个城市出现一个需要300元的5天期限派遣任务关，其目的就是找人加入。这些派遣任务关的任务等级只有1，因此无论派谁出去都能圆满完成任务，而最重要的是，这些派遣任务关直接关系到交涉能力等级的提升！



顺便提一下这些派遣任务关得到的加入人员的种族由月份而定。

王者之月　出现的任务关为召收人类
疯狂之月　出现的任务关为召收邦加族
贤者之月　出现的任务关为召收恩莫族
狩人之月　出现的任务关为召收维艾拉族
吟月之月　出现的任务关为召收莫古族

2．在地图上走5天直到完成任务有人加入，此时一定要选第二项拒绝！随后在大地图上随便乱走来到下一个月，此时事务所里将会出现两个召人的任务关（因为你拒绝了之前的加入请求，所以上个月的又回来了)。接下这两个任务关，待新人来加入时再一脚踢开，如此不断重复，大约每完成3或4个这样的任务关即可提升交涉等级一级。在交涉等级提升到30级前可选择尽量避免无谓的战斗以节省时间和心力，主线任务关只需进行到完成第三关即可，不要做其他多余的举动。然后去事务所签约第027任务关（一个追捕通缉犯的任务，BOSS是一个炼金术士）和045任务关（在一开始雪山发生的任

务，BOSS为一黑魔道士），只需付钱，但千万记住在你交涉等级达到30前不要去完成这两个任务关！

3.等你花费4个小时左右的时间辛苦达到交涉等级30，并获得系统的自动奖励——五指短剑（チンクエディア、Cinquedea）后，为你的小偷装备上它，使之拥有偷盗技能的技能。接下来前往进行第027任务关，将这一关左边的那个小偷催眠后，就可以成功偷到“偷盗武器”这个超实用技能！随后前往完成045任务关，这时你就可以偷取BOSS身上的最强冰魔法杖了。依靠这个冰魔法杖可以让你的黑魔道士在游戏初期成为主力。



4.接下来，就是你的天下了。拥有偷盗技能和偷盗武器两大BT能力在手，足以令你见神偷神，见魔偷魔了。按照上面的隐藏武器偷盗表，不要放过任何人身上的任何物品和技能！何必再去花高价买装备？何必再去苦苦修练A技能？你可以偷到一切！顺带一提，主线任务关第5关能遇上第一个神兽，别漏了神兽身上也有两个技能可以让你的莫古族小偷学会的偷盗技能和偷盗武器两大BT能力。(^0^) 创造一个只属于盗贼的历史吧， 新一代的盗王之王，就非你莫属了！

最后，放上一些常见的问题以及解答，如果还有不明白的地方，欢迎您造访bbs.newwise.com S-E游戏专区来提问。

Question 1： 最好在什么时候进行招募任务？

Answer： 必须完成主线任务“002 消失的论文”，菜单中出现“社团”选项后接受招募任务才会有交涉等级可涨，否则接多少招募任务也没用……

Question 2： 每次进行招募任务都要花费大量资金，在游戏初期获得的金钱十分有限，似乎就算倾家荡产也不够消耗呀？怎么办？

Answer： 方法很简单，每年只接编号为200和264两个任务就够了。下面来仔细算一笔帐：

《FFTA》的世界中一年有五个月，每月可进行两次招募任务，共需资金300×2×5＝3000。

任务200：幼陆行鸟养育员，贤者之月出现，利润1000－300＝700。

任务264：希利鲁剑士大会，猛者之月出现，利润1800－300＝1500；每次入手冠军剑一把，售价500。

不出售200和264获得的随机奖品，只出售冠军剑，每年净亏300；不出售冠军剑，每年净亏800。

初始资金5000，001利润300，002利润3100，合计8400；即使不出售冠军剑也够支持10年，足够升到交涉30了。

想省钱还有一个好办法，完成解放任务“194 希利鲁解放战线”（阅读猎犬流言——完成任务068：寻找小偷——阅读流言——194出现），解放希利鲁后希利鲁的任务情报费会减免为原来的2/3，即原来300的任务情报费全部变为200，可以省下一大笔早期资金。

Question 3： 任务264需要战斗一场，可是我不想获得经验值……

Answer： 开战后直接逃跑即可完成任务，也不会获得经验，并且这样战斗结束的速度也快（废话……）。

Question 4： 听说招募任务可以找到高级职业，是真的吗？那最多可召到几名高级职业者？

Answer： 是真的，既然要用招募任务来磨交涉等级，那么为何不顺便用这个任务招募几名高级职业的队员呢？（笑）否则就只能通过联机交换来在早期获得高级职业了。利用招募任务最多可召到6名高级职业。具体实现方法为：（以王者之月为例）王者之月5日接人类招募（保证时间宽裕），猛者之月16～19日之间接人类和邦加招募任务，（猛者之月1～5号也可接一次邦加招募，不过要计算好期限；玩GBA的朋友注意不要同时接人类和邦加招募任务，以便S/L），下月还是有恩莫招募任务的……其余月份以此类推。



感谢ultra，LinkTON和plighting在此文编写过程中提供的帮助和补充。

文 新闻组的teminator 编 马修

《超级大战争2》是GBA一款非常棒的战略游戏，不仅在欧美拥有相当高的人气，在国内也拥有一大批FANS，继《掌机王》第七辑上杰斯汀玩友写了关于该作与兵法的运用后，teminator也投来了对该作的研究，希望能对喜欢这个游戏的朋友有所帮助。



超级大战争2 攻防技巧详解（陆军部分）

卷首语

1.一个兵种中谈到过的对战技巧，在使用其他的一些兵种时也可以举一反三的，我就不再长篇累牍的论述了，只是在关键的地方点一下而已。

2.对于刚接触这个游戏不久的朋友，建议在Versus模式下，最好是将Fog(雾)设为OFF，Weather(天气)设为Clear，Funds(资金)设定1000，Power(特殊能力)设为OFF，这样有利于你在不受“外界干扰”和相对公平的环境下来熟悉各个作战单位和各种对战技巧。练习一段时间后，再将上述的设定逐一开启，加以练习。因为有些朋友在刚接触这个游戏时，由于对各战斗单位的性能不是很熟悉，往往是屡战屡败，对自信心造成太大打击而感到这个游戏没意思，最终就放弃了深入研究，实在可惜呀……

3.因为我较少看与军事有关的书报杂志，所以对军事上的一些专业术语比较外行，还请各位朋友见谅。

接下来，请朋友们开始享用“大餐”吧！

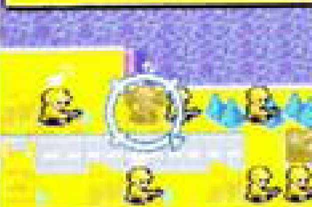
陆军战斗单位

1.Infantry(轻步兵)/Mech(反坦克兵)

在这个游戏中，步兵分为Infantry(轻步兵)与Mech(反坦克兵)。









轻步兵的优点是移动力比较高(相对于反坦克兵而言可以多移动一格)，虽说仅仅是多一格，但在分秒必争的战场上却有可能在关键的时候帮大忙，一回合多移动一格，三回合后就可多移动3格，所以在需要占领敌方的建筑物时，就应尽可能地派遣轻步兵去。轻步兵的造价才区区1000大洋，这也注定了它是天生的“炮灰”。你可以在游戏初期造大量的轻步兵来占领中立城市以获得重要的资金来源；也可以在游戏中期遇到资金不足、而敌人大量部队入侵时，用它来阻塞关键的交通要道(如桥梁、山谷等)，来延缓敌人的进军速度，为你赢得宝贵的时间。然而轻步兵的防御力较差，所以在当炮灰使用时，应尽量利用有利的地形。可不要小看了这个地形因素，如果敌人的部队在平地上一次可以将我方一名HP为10的轻步兵完全干掉，那么在利用了地形因素的情况下(如Mountain是4颗星，城市是3颗星等等)，敌方往往只能将轻步兵的HP减为2或者1。乍一看，这个濒临阵亡的单位好像没有任何战斗能力了，完全是废物一个。但是，请记住，这款游戏是战棋类而不是即时战略类，也就是说敌我双方每一个战斗单位每


▲我方为红军，敌方为蓝军

回合都只能行动一次，行动结束后就呆在那里了，而后方的同僚就不能再在它所停留的位置驻足了。所以就衍生出了下面两种情况：①在敌人先头部队后方没有自行榴弹炮和导弹车的情况下，就可以多拖延一回合了，同时防御的成本也由每天1000元降为500元了，这对于一些紧急场合非常有效，因为战场上的具体情况复杂多变，这里就不举例了，朋友们可以自己在游戏中去体会。②在敌人后方有以上两种战斗单位的情况下，虽说这个濒临死亡的轻步兵会被轻而易举地除掉，但同时也让敌方的这个远程攻击单位丧失了打击我后方机动装甲部队的机会和本回合的移动能力，而且还消耗了敌人的弹药。这等于是往"死人"身上扔原子弹——白费劲。



说到弹药，我这里要提醒一下各位。在战场上，如果敌方的后勤补给没有及时跟上，那么远程作战单位在其弹尽粮绝之后，就完全是一堆废铁，对我方的所有部队都不能构成威胁了。但俗话说得好：瘦死的骆驼比马大，敌方的坦克部队在它的主炮弹药用尽后，依旧可以使用机枪来对付我方的步兵、机动部队和直升机，所以一定不要轻敌。(上述情况出现在我方也是同理)

接下来，我要说一说反坦克兵。

因为这个单位的移动力比较弱，所以我一般都不会让它去占领城市，不过，这也并不是绝对的。在紧急情况下也可用其充充数。而且反坦克兵在占领过程中，由于其自身的防御力相对轻步兵而言较高，同时城市具有3颗星的防御附加效果，所以一般的机动装甲部队并不能一次性将其根除。这就意味着第一个攻击该反坦克兵的地面部队(非远程攻击部队)会受到"热烈欢迎"，而第二个攻击它的敌方部队也会被浪费一次宝贵的"有效"进攻机会(好一个"鱼死网破")。



坦克兵自身携带有三发弹药的火箭筒，可对付地面的非步兵部队(不过对船只的效果不太明显)。所以，完全可以将反坦克兵作为坦克来用。当敌方有大量的坦克部队蜂拥而至时，咱就让其陷入人民战争的汪洋大海之中！(^_^)想想看，两个总共才6000元的反坦克部队，在敌方没有利用地形优势的情况下，就可干掉一个7000元的小型坦克，多划算呀！而且在战斗后，这两个反坦克兵还依然健在，只不过其中一个轻伤。但敌人的那辆坦克却是完全报销了。

说到受伤，我正好讲一下进攻顺序的问题。同样是消灭敌人，但我方部队的攻击顺序却可带来完全不同的效果。玩过《超级大战争》1代的朋友应该还记得Nell大姐给初次接触这个游戏的玩家所讲的"先下手为强"，因为先进攻的一方能给敌人带来更多的损害，所以通常来讲，我都是先让远程攻击部队来"热烈欢迎"敌人，紧接着是用空军来对付那些非对空部队，然后再用重型坦克来解决剩余HP较多的敌方目标，而小型坦克和反坦克兵就负责把那些HP所剩不多的"杂鱼"除掉吧。这样一回合打下来，能够最大限度地减少我方的伤亡。但如果你想将这个进攻顺序倒过来，那么就正好是在用牛刀杀鸡。


▲我方为红军，敌方为蓝军

这里，我举个很简单也很明显的例子来说明一下

如果站在公路上的反坦克兵首先进攻，而站在山丘上的后进攻，虽然也可以将敌方歼灭，但损失就大了，战斗完成后，红军的反坦克兵HP数分别为6、10。

而如果是站在山丘上的反坦克兵先进攻，那么战斗完成后的HP数分别为9、10。

可不要小看了这一细微的差别，在关键的时候，就是这么点差别，完全可以化腐朽为神奇！而且，这不仅仅只是对步兵而言，在使用其他的战斗单位时也可对此加以利用(要注意举一反三)。



朋友，如果上面的这些例子对你有所启发，那么我辛辛苦苦

写的这篇文章就没有白费。

2.Recon(侦察车)



(先让我喝口水，然后接着侃)现在，我要说一说侦察车。

侦察车，顾名思义，当然是用来搞侦察的了(废话)。它的这个最大优点就是在有雾的天气下，利用它无与伦比的能力探究敌方的动向。不过，考虑到它的防御力较低，最好是让它躲藏在非交通要道处的树林里。这样不仅敌方难以发现，而且就算是发现了，也会因为它利用了地形优势而多消耗掉敌方一个单位的进攻机会。(又是一个鱼死网破的主儿)

其实，侦察车并不仅仅可以在有雾天气下使用。你完全可以利用它的另一个优势——高移动力来对付敌方企图占领城市的轻步兵。不过我要先提醒各位朋友，如果对方是反坦克兵在干同样的勾当，并且在你的侦察车找不到任何可用的有利地形作辅助时，那你就尽量不要去惹它了，不然你就会深刻地明白什么是“得不偿失”。当然了，还是那句话，如果遇到了非常紧急的情况(比如说你很穷很缺钱而不想让敌人染指你的“领地”，或者对一些处于极其重要位置的城市)，那么就绝不能心软了，不惜一切代价都要将其拿下！



另外，在游戏的初期，尽可能多地占领那些中立城市是非常重要的，因为这直接关系着军费的来源问题。每多占一座城市，每天就多1,000元的收入(注意：在Versus模式下，每座城市每天的收入是可以在游戏中自己设定的，这也就意味着不同的资金设定会有各种不同的战略战术。限于文章篇幅的原因，只有以后有机会时再谈了)，故越早占领对你越有利。因此，在地图较大、我方的轻步兵一时半会儿无法到达前线、初期资金有限的情况下，就可以造一到两辆侦察车去“占领”比较靠近敌方基地的一些中立城市。这样做有两个原因，一是可以防止敌军步兵的占领，为我方的步兵争取到宝贵的时间(可同时利用装甲运输补给车来加快步兵的移动速度)；二是可以削弱敌方轻步兵的HP。因为在游戏初期，敌我双方都没有多少闲钱来造移动力低下的反坦克兵，也就是说来占领中立城市的大都是轻步兵，而侦察车恰好是轻步兵的克星，同时，城市本身具有3颗星的防御附加效果，那么敌人想仅凭小兵来拼命是不太划算。

最后，我再告诉大家两个小窍门。利用侦察车的高移动力来奇袭敌方的远程攻击单位和利用它的中低等火力来打击那些企图乘运输直升机“偷渡”的“黑客”，效果都是不错的。(^_^)

3.Tank(小型坦克)

哈，总算是进入“重装机兵”的时代了！让我们用履带碾碎敌人的胆吧！

Tank由于它价廉物美，才区区7000大洋，相对中型坦克和新型坦克而言可是非常划算的了，是“居家必备”的好东东呀(星爷的影响实在是太大了，汗ing)。所以它可是战场上的主角哟！因它的主炮具有中等火力，故用它来对付轻步兵、远程攻击部队、装甲运输补给车和运输直升机时效果非常理想。又因它的移动力在中型坦克之上，所以用它来作先头部队是比较合适的。一般2～3队为一组单位，相互接应，轮流上阵。有些时候，甚至还可以用它来干侦察车的一些“工作”，比如说去霸占敌方步兵欲占领的中立城市，或者是蹲在敌方已占领的“关键”城市上，防止敌人的残兵败将利用它来作补给。



说到防止敌方补给这件事，我想起了另一个问题。有时候，可以利用小型坦克(其实武装直升机也可以)所具有的“中等火力”这个特点，来达到消耗敌方资金的目的。一般来说，你对手的那些造价较高的机动部队在受到较大的损伤后，一般都会将其撤回到其已占领的城市来作补给，每回合能补给两格HP。然而，天下没有免费的午餐，补给是要花钱的，费用当然是从军费中减去。



可不要小看了这个补给的费用，在敌我双方的战斗进入白热化的阶段时，每回合都有大量的部队需要撤回到自己的占领城市来作补给。而有较多的机动部队同时作补给时，每回合的补给费可就不是一个小数目了。比如说，一个剩余HP为2的导弹车撤回去作补给，一回合后HP增加为4，这时，你可以用一个濒临阵亡的小型坦克(HP不高于3)来攻击这个导弹车，不将其灭绝，而只是把它的HP减为1就行，这样，你的目的已经达到了。敌人一般都不会将这个濒死的单位拉出去作战的，它只会让其继续在这个城市作补给，这就是说你已经开始在消耗敌方的资金了，让它恢复到略大于或者等于你的HP时，再给它一次"挫折"(注意不要把它弄死了)，等着敌人下回合再一次的补给，再一次地白白消耗掉宝贵的资金。如果你的对手是个聪明人，那他绝不会傻到一直让那该死的傀儡呆在那儿浪费钱的。相反，如果他始终没有意识到这一点，而是不断地干着傻事，那你下次也没有必要和他用Link模式继续玩对战游戏了。这就像是下棋，要想成为高手，就应当找比自己强的人来对决，而不是比自己水平更臭的人，不过，如果只是纯粹的好朋友间的"联络感情"，那就另当别论了。(^_^)

4.Md Tank(中型坦克)



大家听过金属的吼叫声吗？我听到过！从它的性能来看就知道，这东东适合于在游戏中期垫后，以及在游戏的末期当前锋主力。凭它那令人胆寒的主炮，没有几个装甲单位能抵挡得住它。不过，事情也不是绝对的，就像在《红警》中，如果只靠"天启坦克"来作单一兵种的Rush作战，那也是会吃亏的，因为一物降一物嘛。只要敌方充分利用了地形的优势，以及两队轻步兵一队自行榴弹炮，总共才8000大洋的花费就可以把你的这只造价16000大洋的金属怪物干净地做掉！

先哲说得好：骄兵必败。我还是那句话：绝对不要轻敌！

你可以把中型坦克看作是小型坦克的火力加强型(可以攻击船只了)，当然也可看作是移动削弱型。对此，朋友们可以自己思考一下如何举一反三，我要提醒各位的是，中型坦克的燃料值不高，在一些较大的地图中，不要让它去作"长征"，除非你有装甲运输车在后方作支援。



对于世间的万物，我们都应当从不同的角度来观察，这样你就可以得出许多不同的答案了。当然，你也会注意到很多普通人所忽略的，就是存在于我们身边的事物，这一点，不仅仅是在玩游戏时才用得着。(扯远了……)

5.Neotank(新型坦克)

一看到"Neo"这个词，朋友们会想到谁呢？欢迎竞猜，答对无奖。(^_^)

我本是想把这个单位说成是重型坦克的，但我的"金山词霸"却非要把neo翻译成"新"，没办法了……

(马修注：从性能和介绍上看，Neotank翻译成新型坦克确实要比重型坦克更贴切。)



新型坦克从移动力来看，可与小型坦克媲美；而它的火力，又是中型坦克的加强版，一击必杀对它而言是家常便饭；同时，新型坦克也可以用来攻击船只，效果还行；又因为它的燃料值很高，所以在暂时没有装甲运输车支援的情况下，也可"长征"。

上面提到过的直接作战装甲部队的对战技巧，新型坦克差不多都能用。只不过，在有雾的情况下就不要让它打前锋了，会死得很惨的，虽说它的防御力的确很"牛"，但看看它的可视值吧，可能敌人在哪里都没搞清楚，就去见上帝了。

这里要提醒各位朋友，这个单位用起来虽然很爽，但不宜造得过多，否则会对你的军费影响很大的。也许有朋友会问为什么，这里我给大家算一笔账：新型坦克的初期建造费为22000元/辆。在HP受损的情况下，撤回到己方占领城市，每回合恢复2HP，共消耗4400元。而且在通常对战中，每个占领城市的收益才1000元——一张地图总共才多少个城市呀？而且在战斗中期，至少有50%的城市为敌占区。

这种战斗单位就像是荔枝，虽然好吃，但吃多了也会上火的。

（马修：呵呵，其实除了最后的黑洞的几场大仗，普通的战斗经常都是没等攒够钱造新型坦克就胜利了。）

6.APC（装甲运输补给车）

装甲运输补给车虽然没有搭载任何的武器，但是仅凭它那一身“横肉”和6的移动值，也不是随便什么单位都能把它一次“吞下”的。



在战斗初期，让它和轻步兵合作，可以在短时间内占领大量的中立城市。当敌方开始建造侦察车或小型坦克一类的小型机动部队时，可以利用装甲运输补给车与轻步兵相结合，阻碍敌人的进军速度，为我方后援部队的生产及组织赢得时间。就装甲运输补给车那身“横肉”，当它坐在防御附加为3颗星的城市上时，至少要敌方两队HP为10的小型坦克才能将其灭掉，如果敌方是侦察车，恐怕就不只两天能搞定了。

在战斗中期，还可让登陆舰和装甲运输补给车一同合作，这样不仅可以将移动力较慢的反坦克兵快速送往前线，同时还可以增加陆海空三军战斗单位的作战半径。具体来说就是：一辆装甲运输补给车可以携带一名反坦克兵，而一艘登陆舰可以同时装载两辆装甲运输补给车，这样就有两辆装甲运输补给车和两名反坦克兵在同时行动了。这种方法对一些陆路状况不佳、障碍过多而造成行军缓慢，但水路却相对好走的地图特别有利。我把APC称作装甲运输补给车的原因，不仅仅是它可以搞运输，更重要的是可以为陆海空三军提供弹药和燃料的补给（有一点我一直想不通，装甲运输补给车是如何为空中单位提供燃料的呢？ -_-）。虽说不能像城市一样可以为其恢复HP，但是，拥有一个能“移动”的补给基地，还是不错了，人要知足嘛。这样带来的明显好处就是，无论是飞机还是船只，都用不着在燃料不够时，千辛万苦地跑回“老家”去补给了，爽啊！朋友们可以想想，一大群空军单位在为数不多的几个机场外盘旋，排队等候着加油，是多么“壮观”的场景，同时也是多么麻烦的事呀！



最后，再给朋友们说个小技巧：因为装甲运输补给车自身也是有燃料限制的，所以装甲运输补给车最好是两辆或两辆以上同时随其他部队出发，一旦其中一辆装甲运输补给车没油了，可以让另一辆装甲运输补给车和它来个“互通有无”——相互补给。（不知这算不算是游戏的一个bug？）

7.Artlry（自行榴弹炮）/Rockets（导弹车）



上面我所说的都是直接作战，现在我要给朋友们谈谈间接作战。

在使用远程攻击单位时，首先有一点是必须要牢记的就是，这种战斗单位在移动后并不能马上攻击，而是要等一回合后才能进攻，如果不重视这点，那你在战斗中将会吃亏的。另一个要注意的就是这一类作战单位的攻击范围，一定要在心里考虑好走的每



一步(这也是我喜欢玩战棋类游戏的原因——享受思考的快乐)，不然你就会白白浪费掉二个回合的时间来重新为其定位。而且，这类单位是没有任何近身自卫能力的，所以通常将其安排在进攻部队的后方，与装甲运输补给车一起作支援。

这个游戏的AI(人工智能)设计得很有意思，一旦你的远程攻击部队伙同其他战斗单位一起让它感觉到“兵临城下”时，它就会自觉地后撤。(真不愧是Nintendo呀，游戏的AI做得还不赖) 这只是我初玩这个游戏时的个人感觉，后来才明白其实是AI发现它的部队进入我方远程攻击单位的火力范围了。因此，我想出了另一种对战方法，当远程攻击单位的弹药所剩无几，附近没有我方的占领城市可作补给，而装甲运输补给车一时又无法赶到时，就暂时不让它攻击敌人，而是利用它仅剩的一两发弹药来“造势”，伙同坦克部队一起，把敌人往后方“逼”强迫敌人把占领的城市空出，这样有利于我方步兵的占领，这就叫“蚕食”。说到这里，我想起了一点，在游戏的中后期，我方派往前线的每一辆装甲运输补给车里面，最好是都放一名反坦克兵，以备不时之需(如果资金允许的话)。这个习惯也是我以前在玩PC上的《红警》时所养成的——在防御建筑的工具栏里，随时都要准备好一个已经造好的炮台，在紧急关头，可以随叫随到，而不用临阵磨刀了。



最后提醒一下：导弹车的初期造价为15000元/辆，每一格HP的恢复单价为1500元。因此，朋友们在使用这个单位时要深思熟虑呀，走错一步棋，输掉的就不仅是大把大把的钞票了。兵败如山倒的恐怖感令人心有余悸呀！(上面谈过的中型坦克也是同理)

8.A-Air(防空火炮)/Missiles(地对空导弹车)



防空火炮这个单位很有意思，它不仅可以对空(效果很好)，还可以对地(尤其是对人和远程攻击单位时效果更明显)。这使我想起了二战时期的德军就曾把一种防空炮“放平”用来对付坦克。

地对空导弹车这个单位的最大作用就是用来对付空军，尤其是那该死的轰炸机，我对那东东可是深恶痛绝！(但这只是我初玩这个游戏时的感觉，后来才发现原来轰炸机在战斗机面前是如此的不堪一击。但无论是轰炸机还是战斗机，它们的造价和维护费用都偏高，是高档的“玩具”呀。所以我一般不会去“劳驾”它们的，这是后话)。一个满HP的防空火炮或者地对空导弹车在对空时“基本上”能做到一击必杀。防空火炮和地对空导弹车相比的最大优势在于移动后可以立刻攻击。而地对空导弹车就像导弹车一样，必须等一回合才能进攻。这天生的“体质”差异，也就注定了它们在战场上的位置——防空火炮可以打“中前锋”，而地对空导弹车就最好是打“后卫”了。



不过，这也不是绝对的。在敌人以空军为主力部队时，就可让防空火炮打“前锋”，而地对空导弹车就紧贴在防空火炮后面作支援。在地对空导弹车两边，可以放两辆装甲运输补给车作为“点缀”——当然是远程攻击部队当“后卫”了。这种阵形远比单纯



地拿坦克部队到前线去血拼要经济实惠得多。

最后，还是老话：注意这两个单位的价格，不要造多了。

陆战实战技巧



对于陆军的作战单位我已经侃完了，现在我给大家讲一些对战时会用到的技巧：

1.在敌人数量上有优势时，对于我方受损的一些不值钱的单位(如步兵、侦察车等5000元以下的部队)，不要去合并它们，因为一旦合并，你的部队不仅数量要减少，而且也为敌人的“扫荡”工作提供了方便。为了消耗掉敌方部队的移动机会，你的那些濒死的单位要尽可能的多，越多越好。想想，我方一个HP仅为1的轻步兵挡住了敌人一辆中型坦克的去路，虽说敌人可以轻松地把步兵干掉，但它心里却并不愉快，因为它丧失了打击我后方生力军的机会。



2.在前线形势并不紧迫，而我方的资金需要集中起来建造极具威力的战舰或战斗机，以致一时无法为大量受损的装甲部队提供HP恢复时，就可以将那些HP为6以下的部队相互合并。注意：HP为6以上的部队就不要合并了。可将其放到我方占领城市的旁边，等那些耗钱的重型武器造出来后，就马上把这类受损不太重的部队开进城市去作补给。

3.当地形对我方比较有利时，不妨采取“以逸待劳”的姿态迎敌，不要慌那一会儿。特别是在有雾的天气下，这点尤为重要。



4.只要有任何机会，都要想方设法地去打击敌人的装甲运输补给车，以截断其“生命线”。至于有什么好处，朋友们会明白的。

5.多占领敌人的城市，这样可以渐渐地弱化敌方的资金来源。会让敌人渐渐地明白什么叫“捉襟见肘”，而对我方而言却是“锦上添花”。再结合上面提到过的方法，让侦察车和小型坦克去作点小动作，消耗敌方的资金，让敌人无法生产新的重型部队，要让敌人有生力量的HP始终保持在2以下(方法就不用我再说了吧)。后方的装甲运输补给车带步兵迅速跟进，继续占领。哈哈，胜利是指日可待了！



这次，俺就先说到这儿。下次有机会再在《掌机王》上露脸，我会接着谈谈海军和空军的情况，以及各位指挥官的Power能力如何结合不同的兵种在对战中的应用。文中所述的对战技巧肯定存在着各种不足，欢迎各位朋友发Email到《掌机王》，发表自已的见解，让我们共同进步！





文 露西亚的饭撕 编 铭风



《换装迷宫2》99连击研究

《掌机王SP》所附赠的"口袋光环"中每次都会为大家展示一些掌机玩家的达人影像。而影象的标准就是够强，或者十分有可看性。只要符合这2个标准大家都可尝试投稿。本次光盘就为大家收录了掌机上的《世界传说 换装迷宫2》的连击录像。而以下文字就是此玩家达成这些演示的心得，希望传说达人越来越多。

在《换装迷宫2》中要达成最高的99连击，总的思路都是一样的：在达到99连击的这段时间内让敌人持续处于不能回复的受创硬值态中，就可以完成99hits。如果由于敌人攻击能力BT或者硬值时间超短又或者体积超大不适合连击而不能让其处于受创态的话，那就用一些特殊手段让敌人处于该状态：包括时间静止道具，硬直延长魔法，使敌人陷入不良状态等等。整个过程中，随时用指令合理调整人物的队形以使怪物不至逃离你的攻击范围和关闭不需要人物的特技以避免连击被迫中断都是必要的，只要方法对路，连击得法，命中达到所需要求（有些连打的招数有时候会在连的过程中被敌人隔挡，这就是命中达不到要求），99hits绝不是什么难事。

（注：录像中为了保证可看性而将一些开菜单选招式的画面编辑掉了。）

基本无限连击



录像1：经典的秋沙雨+秋沙雨无限连，原理是利用一个人秋沙雨出完后（要注意正在出招的那人手开始上扬而秋沙雨还未完毕时，就应该立即进入菜单选另外一人出招了），另一个上前秋沙雨抵消其落地硬值的方法无限连。录像中雷属性的女剑士和レイス来攻击雷属性的ロックウィッチ。属性也是连击非常重要的，大家可看到雷属性女剑士的秋沙雨蹭血相当慢。

录像2：选择连击对象为フレイムバトラー，先用光之女武神的ファイアボール把敌人逼到角落一直连续使用即可，由于技能和敌人都是火属性，所以造成伤害不大，所以应该很容易达成，当然中间你可以穿插ウッドロウ的魔法以达到增加hits的目的，这个录像应该说是比较简单的。



录像3：演示的还是双人秋沙雨无限连，这次角色都站在敌人同侧。注意身位：你控制的角色的身位应该再电脑角色身后一格的位置，也要注意打点的位置，太高会由于オーケジェリィ体积太小而滑到另一边，太低敌人就落地了。

魔法加技能无限连

录像1：チェスターの妹妹アミィ和ルーティ的无敌配合，用リオン和ルーティ两姐弟的强力技



干掉弓箭手アクアシューター后，"来住"アクアバトラー，アミィ用普通技攻击，ルーティ出アイストーネード增加hits（最好拥有快口能力）。

录像2：将敌人消灭后クラース立即开始咏唱hits数多达22的シャドウ，时间要算好，等到シャドウ即将发出而未发出的时候女武神使用ワルキュリアセイバー开始连打，すず也使用じらいや来招呼敌人。2个魔法一回合就是25+24的hits，达成99真是轻松加愉快外带养眼啊。



连难度较高的敌人

录像1：僵尸ワイト是很好连击的对象，但是单凭2人是很困难的，因为虽然它能浮空，但是下落速度却很快，这就需要第3人来补足另外2人的收招硬直而使ワイト继续浮空了：本录像中クレス的あきさざめ主打，すず则用かまいたち来抵消あきさざめ的硬值，但是僵尸在かまいたち的攻击下依然下降很快，这就需要コングマン的强力的浮空技ロンブショルダー来为其他2人的收招创造条件了。



录像2：LV3宝箱怪应该属于很BT很难连的怪物，不仅因为它物理，魔法攻击俱全，会在连击过程中造成很

大障碍。还因为它受创硬直时间短，即使浮空也会在很短的时间内降落，使得hits数中断，因此必须要使用强力的浮空技让它掉不下来。本录像中所选择连击人物为チェスター，ジョニー，すず，使用技巧为はやて，ごーごーザンバ，まんじゅしゃげ，3种招式皆为强力的浮空技，只要不停地使用即可，但是应该注意人物的队列，把宝箱怪逼入角落后调成3人紧靠角落站立便可。



录像3：利用チャット的パラライボール麻痹根本没破绽的ヘルカイト后，用リッド的もうこれんげきは攻击，过程中让すず出じらいや，チャット出エターナルスロー等高连击数的招数，这样在リッド攻击完毕后，99hits也就达到了。

使用时间停止道具

录像1：对象为是LV3的宝箱怪，人物为スタン夫妇和フィリア，由于3人并不是都有强力的浮空技，所以采取了另一套战术：把其逼到角落后，フィリア立即使用hits数高的レイ，算准其发出的前一点时间，ルーティ使用一个时间静止的道具アワーグラス，然后スタン使用浮空招数くうがしょうりゅうきゃく，ルーティ则用アイストーネード了(注意ルーティ要有快口的能力)，而フィリア则继续用レイ。レイ发动的时间也要算准，因为如果宝箱怪在上空的话レイ是打不着的，如果能在スタン落地前用レイ抵消他的硬直让スタン再出一次くうがしょうりゅうきゃく的话，那么，恭喜你，99hits达成有望了，继续用アイストーネード和レイ猛攻吧。



录像2：ブロンズゴー可以说是相当难连的bt怪，硬直约等于零，无法用技使其浮空，只能用特殊方法：清空其他敌人后按照录像中的位置站好后，キール使用ストラグネイション延长敌人的硬直时间，然后立即咏唱hits数高的魔法フリーズランサー，随即リッド使用道具アワーグラス，并且用攻击时间长的もうこれんげきは进行攻击令敌人一直处于受创不能恢复的状态中(如果不使用ストラグネイション的话，你就会发现hits会断掉)，当然辅佐型的人物チェルシー的最强技してんめっさつきゅう也是完成99连击必不可少的。



录像3：个人感觉这个录像难度是很高的，关键在于对人物特技的了解程度：スタン的妹妹リリス的招数らいじんじゅうれんげき如果在晕点状态下10下全中是刚好能达到晕点的连技，而晕点的话，人物收招相当于是不记硬值的，利用这点，在スタン攻击ファイアバード令其处于昏迷态后用时间静止道具アワーグラス，同时用リリス的らいじんじゅうれんげき进行攻击，10下后アワーグラス失效，而怪物刚好醒来，继续使用アワーグラス……如此循环即可达到99hits，要注意ファイアバード有时醒来并非昏迷态，这样下来人物是记硬值的，这就需要另外一个人物ドリラー上前进攻来抵消其硬直了。



单人无限连击



录像1：冰之大精灵セルシウス的个人show表演，先干掉浮空的敌人カーヴァードイ，然后调整セルシウス和クラース中间相差一个身位夹住デッドリーイン，用セルシウス的普通技攻击即可无限连，惟一需要注意的是怪物属性必须相对和セルシウス的命中要达到一定数值以上，否则中间就会断掉。

录像2：大家应该发觉女武神的强大之处了，小魔法不仅仅只是フレイムバトラー，其他的也是，只要把敌人逼到角落一顿狂点就可以完成99连击，当然要注意自己的攻击力不能太高。



录像3：用マリー的招数れつ・まじんけん麻痹敌人使得连击变的相当轻易：陷入麻痹状态的敌人受到我方任何人的攻击都会继续晕厥+麻痹，这样就用普通技攻击即可轻易达到99hits。这里用クラース的妻子ミラルド普通技无限连轻易达成。另外那个人物ディムロス普通技巧无限连根本不行，惟一的优点就是有着超高的攻击成长率。

录像4：这里是用チャット的パラライボール麻痹敌人然后由ダオス来表演。要说的是敌人即使不处于麻痹态用ダオス的普通攻击照样能个人无限连，前提是敌人hp足够，身材适中，ダオス的命中也足够。



火热秘技

GBA 索尼克 A3

◆艾咪的无限弹高

先按R充好电，然后跳起来发动，发动后要马上按R为下一次弹高充电，再然后就按着R不放……可以用这个方法跳到版顶。如图一。



◆各个 ZONE 中的 Chao

每个ZONE都有10只Chao，全找到后就会在关卡中出现SP钥匙，拿着这个钥匙，在ZONE的选关区找到图一的东东，跳上去就会进入SP关卡（如图二）。在里面收集到足够的金环后就会获得一个砖石（"S饭"们应该猜到它的作用了吧……）。共有70只Chao，7个SP关卡，7个砖石，大家慢慢努力吧。



◆隐藏剧情

当你集齐7个砖石后，领着索尼克配XX的队伍去ZONE 7的最高处找图三的东西，然后跳进去，打完以后就会出现隐藏剧情：Super Sonic配Dr.Eggman VS最终BOSS：究极机器人杰姆罗。



◆ SP 关卡

打完七个SP关卡后就可以在标题画面输入"↑、R、↓、L、→、←"，即可进入SP关卡小游戏。

◆ BOSS 的挑战关卡

当金、银、铜牌收集到一定程度以后在标题画面就会出现BOSS的挑战关卡。

◆调节屏幕亮度

类似于《FFTA》，《索尼克A3》也有可以调节屏幕亮度的模式，有3种模式，分别对应于GBA、GBA SP和GB PLAYER，调节方法很简单，只要在游戏标题画面按R键便可（画面右上角会出现提示）。

——NANA.YX

GBA 范·赫辛

◆选关密码

选关密码	关卡
9C1 P!W LC1	第1关
CG5 B78 *M1	第2关
BF1 8KF MC1	第3关
7BQ *24 8C1	第4关
DL5 BF3 QM1	第5关
8P$ 7D8 KC1	第6关
65M 5HL 611	第7关
2S5 M12 111	第8关
3X9 M12 111	第9关
54! 5DV 411	第10关
4H@ 5DH 311	第11关

GBA 龙珠 Z 舞空斗剧

◆隐藏的最终战

如果能不接关地打通剧情模式，那么在出完游戏制作者名单之后就会进入隐藏的最终战，不过并不是所有角色都有这一战。

◆快速胜利

在与弗利萨战斗时，如果你能在14秒之内干掉他的第一形态，那么他就不会变身为第二形态，你便可直接胜利。

GBA 古惑狼 紫

◆隐藏的迷你游戏

同时按住L、R键开机便可进入一个隐藏的迷你游戏——斯派罗聚会（Spyro Party），这是一个以小龙斯派罗为主角的音乐游戏，根据

画面上的提示以及音乐节奏按下不同的按键。

◆隐藏的密码

在选择游戏模式的画面，同时按下L、R两键便可进入隐藏密码输入画面，此时输入特定密码便能获得不同效果。

密码	效果
CR4SH	获得100个水果（一个存档只能输入一次）
C3CK0	获得300个水果（一个存档只能输入一次）
SW1NGS3T	进入“斯派罗聚会”的迷你游戏

GBA 斯派罗 橙

《斯派罗 橙》与《古惑狼 紫》是两款同日发卖的游戏，这两款游戏之间有着不少关联之处，连秘技都有些一样。

◆隐藏的迷你游戏

同时按住L、R键开机便可进入一个隐藏的迷你游戏——古惑狼聚会（Crash Party），这是一个以古惑狼为主角的音乐游戏，其实与《古惑狼 紫》中的“斯派罗聚会”几乎一样，只是主角不同罢了。



◆隐藏的密码

密码	效果
V1S10NS	获得100颗宝石（一个存档只能输入一次）
SH33P	将所有敌人变为绵羊（游戏复位后效果回复）
SP4RX	将整个游戏画面变为橙色（游戏复位后效果回复）
P0RT4L	将整个游戏画面变为紫色（游戏复位后效果回复）
SPYR0	将斯派罗变为橙色（游戏复位后效果回复）

GBA 星之卡比 镜之大迷宫

◆震落铁块

在第四区域的其中两个场景有火墙挡住去路，必须用铁块堵住喷口才能通过。由于AI控制的卡比不会主动吸铁块，所以本应多人联机合作通过。但其实在单机时也是有方法通过的。只要不断使用具有震地效果的能力（如岩石、火球、万能之剑等），就能把铁块震下来。

——邓健东

GBA FAMICOM迷你系列第二弹

《FAMICOM迷你系列第二弹》又为我们带来10款FC名作，相信有很多玩家玩到这些熟悉的作品都会怀念不已，不知大家还记不记得这些游戏的经典秘技呢？这些秘技现在在GBA版中还同样有效哦。

兵蜂

◆开始获得10条命

在游戏标题画面，按START键进入游戏后，立刻按住方向键的右上和A，这样进入游戏后便能获得10条命。

◆2P获得5条命

选择双人游戏开始后，首先会出现一个分数统计画面，此时2P按住B键，然后快速输入上、下、左、右，成功后2P便可获得5条命。

◆三向子弹变方向

吃了糖果后可以获得三向子弹，相信谁都知道，可是你们知道三向子弹还可以改变方向吗？具体如下，当吃掉一颗糖果获得三向子弹后，如果又打出一颗糖果，按住SELECT键去吃掉它，你会发现三向子弹的轨迹发生了变化，变成了上、左、右三向了。

◆铃铛变色规律

铃铛的变色是根据击打次数来定的，具体如下：

击打次数	颜色	效果
5次	蓝色	加速
10次	白色	双发子弹
15次	红色	分身
20次	闪红	保护层

高桥名人的冒险岛

◆无限接关

第一关快到终点时有一个隐藏的蛋（在那里跳一下蛋就会出现），里面是一只蜜蜂，接到这只蜜蜂后，以后GAME OVER了，在标题画面按住十字键的任意一个方向再按START键便可接关。

魔界村

◆选关秘技

在游戏的标题画面，按住右输入3次B，再按住上输入3次B，再按住左输入3次B，再按住下输入3次B，之后按START键便可自由选择游戏关卡。

——深圳 GLX

文 皮卡秋 编 马修

VOL.02

口袋妖怪广播台

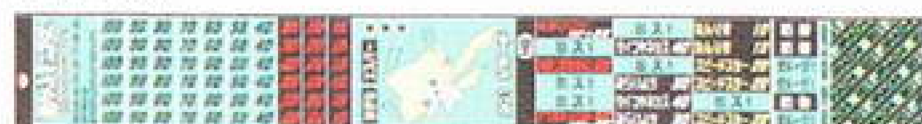
口袋妖怪对战铅笔

铅笔是国内低年级小学生最常用的文具了，不过即使是文具也毕竟是给小孩子用的东西，上面经常会有一些可爱的卡通图案，任天堂当然更不会放过这个捞钱的机会，下面给大家介绍的口袋妖怪周边，就是“口袋妖怪对战铅笔”，铅笔上不仅有口袋妖怪图案，还能对战呢。我们一起来看看铅笔上的口袋妖怪如何来对战吧。

口袋妖怪对战铅笔——这款最新推出的口袋妖怪周边产品乍一听起来有些神奇，无论是名字还是外形，它和普通的铅笔似乎没什么两样，那么它又是如何实现口袋妖怪的对战呢?下面我们就来详细介绍它的使用方法。

这款对战铅笔由两大部分组成，一是主体部分，包括形似手枪的本体和拉动装置，二是铅笔部分，有多种不同类型的铅笔可供选择，而该装置最核心的部分也就在于铅笔上印有的各种图案了。





如上图，铅笔上的图案由体力、捕捉数据、精灵名称及属性、招式及攻击伤害值等部分组成，当铅笔高速旋转后停留的位置，就是计算对战造成攻击或者防御情况的依据。

举个例子，当对战一方拉动铅笔攻击发动攻击时，铅笔随机转动到不同的位置，产生不同的伤害效果：

铅笔所转位置	产生的效果	效果解说
はかいこうせん 80	给对方 80 的攻击力。	超级大力的必杀技能！但是出现的机率比较低。
じこさいせい HP+30	偶然事件出现 HP + 30。	逆转的机会来了!
すてみタックル 60 HP-20	舍身报摔 攻击力 60，自己的 HP 减去 20。	给予对方大损害，然而我方也受到损害。
だいばくはつ 80 HP→10	大爆炸 给对方 80 的攻击，自己的 HP 减少到 10。	给予对方极大的损害，但自己也……

具体在计算时，有两种模式，一种是初级模式，计算方法比较简单，没有考虑精灵的属性因素。

1.首先2人参加对战比赛，虽然没有限制用多少根铅笔，但如果是正式的对战则是每人使用 6 根铅笔，坚持到最后的一方为胜利者。

2.开始对战了，首先两人各选一支铅笔装在旋转本体上，并以本体上方小孔所示的数值大小决定先攻和后攻。由先攻者发动第一轮攻击，后攻者本轮为防御状态，第二轮者反之。



3.攻击方先拉动装置，铅笔停留的位置所对应的数值就是攻击的力度，并有“大、中、小”3 种效果之分，由装置上的小孔查看。



与此同时，防御方也拉动装置，用于计算接受的伤害值，如果刚好拉到“防御”的那一格，则攻击无效，否则按实际数值增减进行计算。

4.当一方的HP降低到 30 以下时，攻击方有两种选择：一是继续攻击，直至对方HP为 0 时获得胜利；二是采用“捕捉”模式，是否能捕捉成功决定于对话拉动装置后停留格子的情况，如果对话停在了“防御”，则捕捉失败；如果对话停在“伤害”一格，则捕捉成功，获得战斗的胜利。



5．但一方的铅笔全部HP为0或者被捕捉后，宣告比赛结束，仍有作战能力的一方获得胜利。

高级模式的使用方法和初级模式一样，但由于增加了精灵属性的因素，计算起来比较复杂。如下图：



▲圆圈内的部分即是该精灵的属性。

具体计算修正如下表：

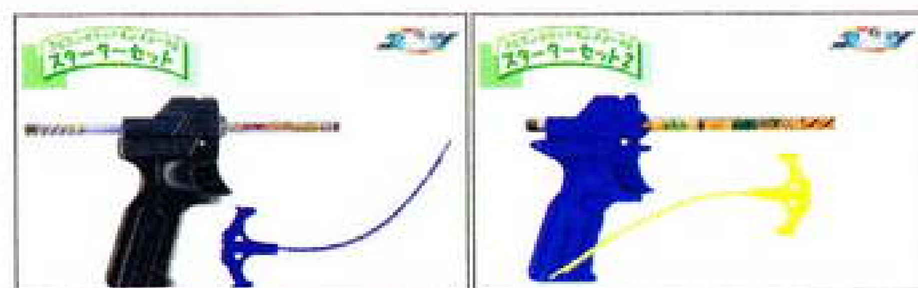
防御するがわのポケモンタイプ（列）／攻撃するがわのポケモンタイプ（行）

	ノーマル	ほのお	みず	でんき	くさ	こおり	かくとう	どく	じめん	ひこう	エスパー	むし	いわ	ゴースト	ドラゴン	あく	はがね
ノーマル													×	×			×
ほのお		×	×		●	●						●	×		×		●
みず		●	×		×				●				●		×		
でんき			●	×	×				×	●					×		
くさ		×	●		×			×	●	×		×	●		×		×
こおり		×	×		●	×			●	●					●		×
かくとう	●					●		×		×	×	×	●	×		●	●
どく					●			×	×				×	×			×
じめん		●		●	×			●		×		×	●				●
ひこう				×	●		●					●	×				×
エスパー							●	●			×					×	×
むし		×			●		×	×		×	●			×		●	×
いわ		●				●	×		×	●		●					×
ゴースト	×										●			●		×	×
ドラゴン															●		×
あく							×				●			●		×	×
はがね		×	×	×		●							●				×

▲圆点表示增强，修正时额外加攻击力10点；叉号表示克制，修正时额外减攻击力10点

最后向大家推荐口袋妖怪对战铅笔的系列产品：

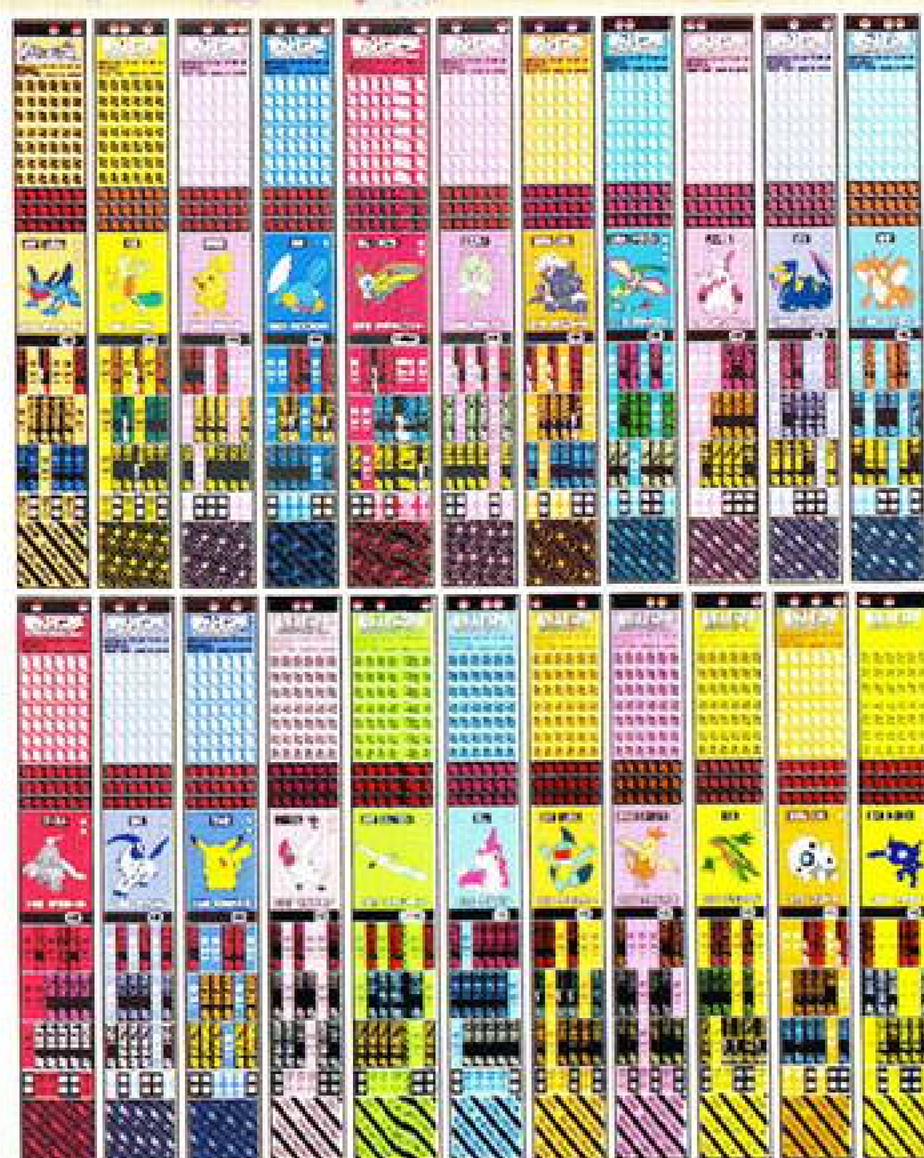
首先是本体部分，有两种不同的颜色可供选择，均是送1根铅笔，售价680日元。





另外还有1种套装，包括两种颜色的对战装置和数根铅笔，并附送一个盒子，售价是3980日元。

其次是铅笔部分，这一类的品种就非常多



了，既有金银版、宝石版的精灵，也有最新的火红叶绿版的精灵：

宝石版3根铅笔套装售价300日元

口袋竞技场6根套装，售价600日元



从18种铅笔随机抽到3根的宝石套装，售价也是300日元。



最新的火红、叶绿版的套装也与5月底发售。

向集齐所有种类的铅笔而努力吧——任天堂的广告语，翻译过来意思就是“向榨干消费者的钱包而努力吧……”=v=







文 零式，零式诸葛亮 编 铭风





田地是农民立身之本，初来乍到的农民朋友们，一定对充满石头、杂草和树枝的土地感到很头疼。不过幸好去世的老爷爷留下了清理它们的相关农具。但毕竟是古董，看到后山怎么砸也砸不开的大石头、看到牧场里到处散落的大树桩、看到"春风吹又生"的野草……再看手里的初级农具，真是"恨铁不成钢"。幸好天塌下来还有女神顶着，这个镇里面，还有锻造屋这个好东西。工欲善其事，必先利其器。升级农具无疑是提高工作效率、增加农民收入最直接有效的途径。下面就为大家推荐一些省时省力的农具升级方法。

将农具的经验数值化一下，总经验值是65535点，完成铜阶段的改造需要经验值6000，银阶段为12000，金阶段为18000，秘银阶段为29535。

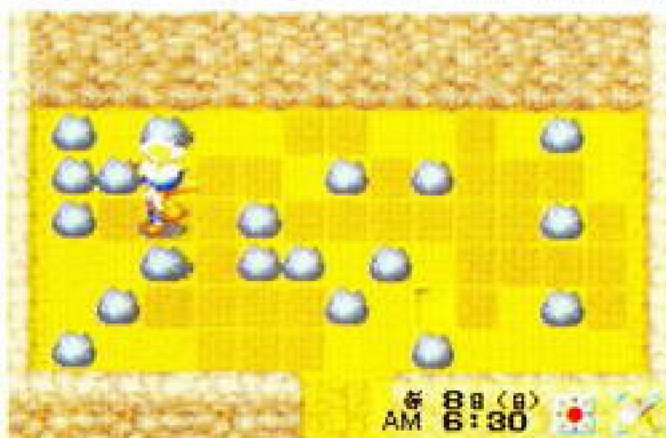
用农具工作有"有效劳动"和"无效劳动"之分，每当系统判定为"有效"一次时，经验值+100；判定为"无效"时，经验值+50。也就是说，有效劳动增加的经验值是无效劳动的两倍，我们把这个规律简称为两倍规律。

归纳一下各道具"有效劳动"和"无效劳动"的判定：	
镰刀	割下农作物、牧草或杂草有效，其他无效；
锄头	耕出一块耕地有效，在耕过的耕地上再耕算无效；
水壶	浇湿一块耕地便有效，再浇算无效；
鱼竿	钓东西时出现头上出现叹号有效，没出现叹号就拉杆算无效。
锤子	在矿场中砸矿石，在野外砸岩石（不管是否砸坏都算有效，牧场中使用算无效）；
斧头	在野外劈树枝、树桩（不管是否砸坏都算有效，牧场中使用算无效）。



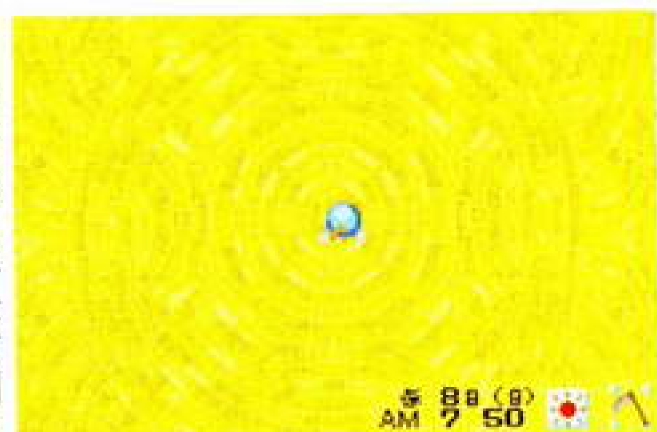
以上农具只要是有效劳动就符合两倍规律。用农具攻击动物虽然动物有反应，但也属于无效劳动。同时使用任何农具时蓄力和不蓄力所获得的经验是一样的。

有了上面说到的两倍规律，我们升级农具就有一个明确的方向了。笔者推荐升级镰刀、水壶最好在牧场干活升级。牧场每天都例行冒出的杂草就用镰刀割掉吧。初期小精灵不听使唤，干活的时候还唱歌娱乐，既然如此就不如干脆自己也参与浇水工作。这样便可快速升级镰刀和水壶。其他道具推荐在泉矿场里面空挥升级。鱼竿必须要等到出现叹号才符合两倍规律，非常花时间，还不如空挥。斧头可以砍矿场外面的木桩来快速升级，当然要节省时间的话也可到矿场中空挥。锄头在矿场锄地是满足两倍规律的，且在矿场中时间是静止的，还会有意外的金钱收获。不过不能每次都锄同一个地方，锄过的地方再锄会当空挥处理。锤子也是可以通过敲矿场里面的矿石来实现快速升级，还可以挖些矿来出货赚钱。矿场中练级累了可以到外面的温泉泡上两个半小时，这样体力就会重新恢复到最高状态，然后再回矿场继续练吧。如果觉得泡温泉消费的游戏时间太多你可以到宿屋那里去练，累了就向老板要点水喝，一瓶回复1体力，多喝点吧，反正不用钱。这个方法虽然不费游戏时间，但要费不少现实时间。还有一个就是在医院练，累了可以买药吃，这个方法不费时



▲顶在头上的一袋钱，竟然只值10元。

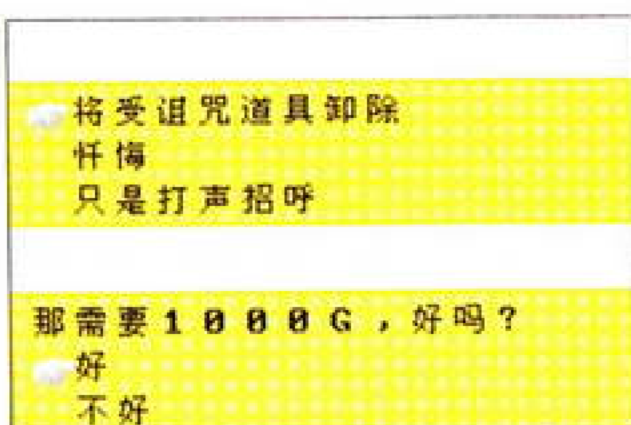
间，就是费钱。三个方法各有利弊，大家自己权衡。



▲一不小心使用了诅咒农具，很容易就挂掉了。

普通农具升到最高级秘银后，大家很自然就去挖诅咒农具以追求更高的生产效率。说起诅咒道具，相信对广大玩家来说并不陌生。它给玩家最深的印象就是威力强大，但同时也给使用者本身带来极大的伤害，大都不能解除，一直把主角拖垮。在牧场中也是如此，吃了蓝色力果后使用20下主角就挂掉了，如果蓄力的话挂得更快（这个在以后再深入探讨）。所以要尽快将其转为祝福状态。不过转祝福也不是容易的事情，其苛刻的条件令人生畏。但只要方法得当，还是可以很轻松地达到目标的。下面就介绍一下诅咒道具变祝福的推荐方法。

首先要建议大家尽快在第一年冬天5日前把所有农具改造为秘银农具，在5日前背包上只带两个农具：锄头和锤子。再带上几个回复体力的药就可以到湖矿挖诅咒农具了。挖到所有农具后就可以开始改造。



先把锄头和水壶这两个农具变祝福。这两个农具变祝福的条件是到教堂左边的门分别连续解除11次，在星期一、三下午1点以后就可以进入教堂左边的门。冬5日刚好星期三，挖到后就可以马上去转祝福。反复装备上农具到教堂左边的门解除11次，这样一天就可以把两个搞定了。当然，人家牧师也要吃饭的，解除一次诅咒要1000G，这样算来要准备22000G才可以把两个农具搞定。

接着就轮到镰刀和锤子，这两个没什么好说的，装备在手上10天，搞定上面的两个后就马上装备这两个吧。值得一提的是，装备这两个期间其他农具都不能使用，也就是说既不能种地也不能照顾动物，因此本人推荐尽量在冬天内把这两个搞定，因为在冬天不用种田，动物方面就交给小精灵吧。

最后就轮到鱼竿和斧头了，这两个要使用255次，而诅咒农具使用10次就进医院了，如果用正常方法一定会消耗很多时间和金钱。但其实有一个秘诀可以一点体力都不费就可以把两个都变为祝福。经过上面那四个农具变祝福的过程，相信也差不多到冬天末了吧，而冬30日正好有一个节日：除夕。只要在那天带上这两个农具参加除夕庆祝活动，然后在活动期间死命地空挥这两个农具就可以一点体力不费把两个农具都变为祝福，原因是参加节日庆典期间使用农具不费体力，时间也不会过，所以如果有些节日在海边发生，你还可以带上鱼竿和竹筐到海边钓宝。（注：此法只适用于升级诅咒农具，其它农具的升级不能使用此方法）

钓鱼杆上的诅咒被解除啦！

有了祝福农具，当然马上就向传说中最强的贤者农具进发了。但可能大家还不知道，普通农具也可以改造为贤者农具的。只要普通经验值达到可改造状态和拥有贤者之石就可以去改造了。这样的话，玩女生版的朋友就可以捡到便宜了，因为女生版的别墅可以轻松得到，只要在别墅电视中和女神猜拳胜40次就可以获得贤者之石，然后就可以直接带普通农具去改造了，省了挖诅咒的麻烦。（连续胜40次不容易啊……）而普通农具的改造时间要比祝福农具多消耗5天。

上面和大家介绍了从普通农具到贤者农具的一些知识，最后要修正汉化版的一个错误。大家会发现后山湖下面有一个大石头用秘银农具也无法砸开，调查这个石头，文字解析是要用LV5锤子才能砸坏，其实这是一个翻译上的错误。笔者查看了牧场的日文和英文版，其实这句话的意思是就算是LV5锤子也不能砸坏。拥有秘银以上级别的农具才能蓄到等级5以上。



好了，看了这篇道具详细分析，大家是不是也跟笔者一样，全身装满了最强道具呢？那么，就请所有牧民们集合起来，拿着究极道具向最终boss进发吧！（众人：喂喂，这个不是RPG，哪里来的boss－－|||）呃……对了，向1亿的别墅进发吧！



文 火花天龙剑 桂木弥生 编 LIKY

Vol.02

火纹大陆

《封印》与《烈火》人物亲子关系

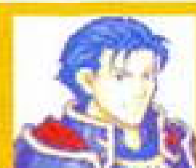
和《776》与《系谱》的关系一样，《封印》与《烈火》的故事也是发生一个大陆上，这也就是我们常说的“世界观”以及“故事背景”相同。《烈火》的故事是发生在《封印》之前的20余年，自然许多《封印》人物的先辈都必然会出现在故事中，当然，还有很多《封印》中的大叔，我们也可看到他们年轻时的英姿了。下面就让我们看一下《烈火》中有哪些人物与《封印》中的人物有关系。另外要说一下的就是以下所列举的人物关系都是已由官方证明的，虽然《烈火》中还有很多疑似是某某人之父／母的人物，但怎奈官方并无说明，我们也不好乱下定论。


艾利乌德

父子


罗伊

这是很明显的了，艾利乌德也在《封印》中出现过，至于说罗伊的母亲……游戏中艾利乌德可以和三名女子结合，按理说罗伊应该就是三位女士中某一位的儿子了。但可惜，无任何说明，看来官方也想一直闹这个悬念。总的来说罗伊之母就是：“大家觉得谁像就是了。”当然，我个人比较赞同妮妮安是罗伊之母。另外，我们也不能排除罗伊是艾利乌德和这三位女士之外的女性所生的，因为我们知道三位女士其中之一是艾利乌德的正室，但这不代表“长子”就是正室所生，再说了封建时代三妻四妾的也是正常嘛……（被艾利乌德的FAN追杀中）


海克特尔

父女


莉莉娜

这个完全和上一对有着异曲同工之妙了，也是父亲明明确确是谁，但母亲完全不明白。首先莉莉娜是魔法师，海克特尔又是一名战士，这样的话其母至少应该是名魔法系角色，但看看可以和海克特尔结合的三位女士却都是战士类型的角色，无一个是魔法系角色，看来可能性不大啊。（当然从发色上来看，那位“20000G”的飞马大姐可能性大些）很有可能，莉莉娜也不是正室之女，如果说艾利乌德纳妾的可能性不高，那海克特尔这位“铁腕”的盟主则就不同，其一，他不似艾利乌德是那种居家过日子的好丈夫；其二，其身为一个地区的盟主（说白了就是利基亚地区的皇帝），政权、军权一手抓，历来政治家身边的女人是少不了的，再说就海克特尔那性格也算是个“强欲”之人了。（再次被海克特尔的FAN追杀）


瑞贝卡

母子

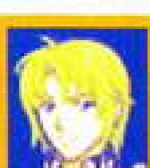

沃尔特

《封印》中沃尔特提到过他的母亲就是罗伊的奶妈，而在《烈火》瑞贝卡的结局叙述中就说明了瑞贝卡给艾利乌德的儿子当了奶妈。这已是很明显的了，瑞贝卡是沃尔特的母亲。至于说沃尔特的父亲，也是三位男士其中选一位，从职业继承来说，瑞贝卡本人也是弓手，其子继承也是正常的，所以相对来说父亲的职业就没有必要太过于讲究了。不过个人感觉同为弓手的威鲁倒是和瑞贝卡更般配些。


帕恩特


露依斯

亲子


格林


克拉丽蕾

在《烈火》刚刚公布人物时，便已确认了这对亲子关系。从《烈火》来看帕恩特与露依斯结婚已多年，却一直没有子嗣，直到最终决战前夕，露依斯才怀上了第一个孩子，那就是后来的格林。


海德尔


卡亚拉

亲子


菲尔

海德尔在《封印》中有过出场，菲尔的叔父——加雷尔也有出场，海德尔娶了加雷尔的妹妹生了菲尔，自然加雷尔的妹妹卡亚拉就是海德尔的妻子，菲尔的老妈。（感觉自己在说废话……）还真是庆幸啊，菲尔长得像其母，如果长得像其父那样……（各位自己想像吧）



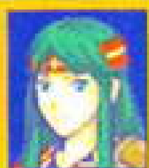
母子


父子


卡那斯在《烈火》中登场时已有了妻子，其自称自己的母亲也是研究暗魔法的且被人称为“山之隐者”，这样很明显尼梅就是卡那斯的母亲，修则是卡那斯的儿子了。因为卡那斯与其妻子早亡，修便跟着尼梅生活，后来为了修行才离开了祖母。性格上来说轻浮的修和稳重的卡那斯有很大的差别，这可能是因为尼梅本人性格就有些轻浮，由她养大的修自然也是如此。不过从职业上来说，修却和父亲、祖母不同是个理魔法师，这一点上他是继承了自己的母亲，因为卡那斯的妻子就是一位理魔法师，她就是尼诺母亲的姐妹。

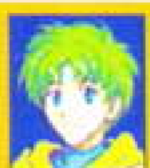


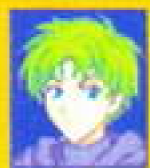
父子


父女


拉斯自称是克多拉族族长的儿子，而克多拉族族长就是达扬，达扬的孙女自然也就是拉斯的女儿了。说到这里，关于斯的母亲则有个很有趣的说法，在游戏中如果艾利乌德与海克特尔都没有和琳结合的话，那最后她便会和拉斯一起去了草原，再加上不论是罗伊还是莉莉娜，他们的母亲是琳的可能性都十分低，这样的话反之拉斯与琳结合的可能性就更高了。(笔者被人叫住，某人曰：拉斯是达扬的儿子没错，但斯未必是拉斯的女儿啊。笔者：这是何讲啊。某人：达扬就一个儿子？草原民族，特别是那些族长们怎可能是一妻一子啊。笔者：官方设定……不可逆……)



母子




尼诺最后与心仪的男人结合并生了一对双胞胎，而这对双胞胎就是后来在《封印》中活跃的露与雷，说来也巧了，尼诺也是双胞胎，她还有一个双胞胎的弟弟叫做凯(游戏中并无出现)，难道说尼诺她们家族“盛产”双胞胎？露与雷的父亲候补则有两人，杀手贾法尔和魔法师艾鲁克，我想很多人和我一样都是支持贾法尔配尼诺的，再加上雷的阴暗性格十分像贾法尔，而且就游戏中的剧情来，他和尼诺的感情较为自然些。



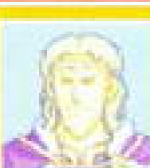
父女


先从外表来说，金发、褐色的皮肤，这就说明了此二人必有关系，果不其然，在鹰眼和露依斯的支援对话中，说出了鹰眼有个女儿叫伊格雷奴。《烈火》时代的伊格雷奴已有五六岁了，之所以伊格雷奴后来使用的是弓箭就是因为和同样使用弓箭的露依斯接触过，并深受其影响。



兄弟

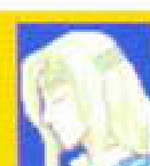

“商会由弟弟基斯继承。”盖兹的一句话就把关系拉过来了，他就是基斯的哥哥，既然是兄弟，他们之间的年龄自然不会相差太大，推算一下那时的基斯大约会有八九岁。



+
亲子




亲子

这套组合是《封印》与《烈火》中最强的亲子组合了。首先蒙鲁德瑞德是大陆二个大国之一的艾特鲁利亚的国王，其有一女名为海蕾妮，是一绝世美人，后来因为要与大陆另外一个强国——贝伦结盟联姻，便将其嫁了过去。大约是在《烈火》故事发生的前后几年，蒙鲁德瑞德又得了一子，王子的名字是艾尔芬，同时他也是艾特鲁利亚王国的继承人。至于艾尔芬那个被当做政治工具嫁与了贝伦国王的姐姐海蕾妮虽和贝伦国王迪斯蒙特无实际感情，但却有了一个王子，那就是贝伦王国的继承人——赛菲尔。看了以上的分析大家大概明白了吧，其实艾尔芬论辈分是赛菲尔的叔父，但是两个人的年龄却相差不大，可以说蒙鲁德瑞德是晚年得此子，在《封印》中的蒙鲁德瑞德也已是老态龙钟，一切政务都交由宰相与大将军处理，所以在《封印》结束后没几年，他便离开了人世。另外，注意观察的玩家就会发现，艾特鲁利亚与贝伦这两个超级大国的王室人员以及高及政要都有一个特点，那就是：他们都是金发，这也是其它国家与地区少有的，其实这也间接说明了在艾雷布大陆上“金发”代表的就是尊贵，这和中世纪欧洲国王权贵们金发情结倒是吻合了起来。

以上便是几对游戏中以及官方资料中说明了的亲子关系，其实这一些只要多多留意一下游戏中人物们之间的支援对话，也多少能了解个八、九成，在这里“老话”重提也是为了能让大家更系统化的了解一下《封印》与《烈火》人物之间的亲子关系。其实在日本，很多玩家除了讨论这些已确定的亲子关系，他们更喜欢去推测一些不确定的亲子关系，并且还能从游戏中找出许许多多各种各样的“证据”来证明自己的说法，实在是非常有趣，当然，笔者也十分想如此推测一下，但毕竟篇幅有限，我们就且等下回评说吧。

ソニックエクスプレス SONIC EXPRESS 索尼克专递 Vol.2

文 猫太





▲SonicTeam在合并前官方网站举行的最后一个活动，名叫"再见了，SonicTeam！你好，SonicTeam！"意思是说虽然SonicTeam已经不存在，但SonicTeam的制作精神以及它在SEGA的工作会继续展开，希望大家能给予更多的支持。

这次为大家带来一个好消息和一个坏消息，好消息就是"索尼克专递"第2回顺利进行，而且有不少读者还对猫猫举办的这个栏目表示支持，更有不少读者把自己的私人珍藏图片发过来希望能放到"我们的索尼克"图片库中去，有大家的这份支持，猫猫以后会考虑把玩家的图片放进栏目里。坏消息嘛……相信已经有不少读者已经知道了，那就是制作"索尼克"的专门小组SonicTeam将于2004年7月1日正式合并到SEGA公司，就是说大家在以后的《索尼克》作品中再也不能看到"SonicTeam"的Logo，这是让人非常遗憾的事情啊！不过这并不代表《索尼克》不会继续推出作品，只要SEGA存在，那么索尼克就会继续奔跑下去，那么请大家继续支持SEGA，支持"索尼克专递"吧！

新作花絮

《索尼克A3》除了增加选择关卡的系统与组队系统外，其实还有很多小秘密，但这些小秘密如果玩家不留心观察的话是很难发现的，那么以下就介绍一个大家平时可能不会太注意的地方——组队时的表情。如果是索尼克FANS的话，相信对每个角色间的关系都会非常清楚，而这些关系在本作选择组队时会完全地表现出来。下面会放出一些比较特别且搞笑的组合画面。

斗气冤家组



▲众所周知，纳克尔斯脾气比较暴躁，但由于索尼克做事比较散漫，因此两人经常发生争执而打了起来。

恋爱？组



▲自从索尼克在《索尼克CD》作品中救出了艾咪后，他便成为了艾咪默认的男朋友而一直纠缠着他，而索尼克却……（具体情况请看图）

友情组



▲这对组合从GG上的《索尼克&特尔斯》出现后便频繁地出现在以后的作品中，精通机械的特尔斯经常能帮助索尼克。

女子组



▲克利姆是《索尼克A2》中才开始出现的角色，但由于她身边带着可爱的巧儿而大受欢迎，由于都是女孩子，因此与艾米关系特别好。

SONICX



大家知道吗？SonicTeam从2003年4月6日就于东京电视台的早上8:30～9:00播放了《SONICX》动画。这部动画与过去玩家们在电视上看到的《索尼克》不同，《SONICX》是由日本人亲手制作的，而且由SonicTeam和中裕司监制，人物设定同样是上川裕司先生。故事是讲述了索尼克等人得知蛋头博士又要利用混沌水晶制造阴谋而飞奔工厂阻止，但由于一场闹剧，众人被混沌水晶的力量带到了地球。对地球的事物一窍不通的索尼克等人得到了人类小孩克利斯的帮助，而蛋头博士在地球依然没有放弃侵略和找寻混沌水晶的计划，索尼克等人在地球上继续粉碎蛋头博士的野心。

剧照欣赏



我们的索尼克



■夏天到了，每天都面向着太阳的"向日葵"肯定高兴得要死，索尼克来到这片向日葵田里究竟要干什么呢？难道要吃葵瓜子……



■好热啊！最近天气热得真令人发指，看到这张画的时候更是让人冒汗。不过在阳光下，小索就变得更帅气了。

■酷酷的索尼克，这张画的线条和构成都非常不错，而最经典的当然是索尼克的手势。(^_^)



■超"卡哇依"的同人壁纸哦！小索拿着特尔斯和纳克尔斯的娃娃送给巧儿，我也想要啊！(T_T)



文 kenyo & LIKY 编 LIKY

Vol.02

不可思议的迷宫

大庆祝！《特鲁尼克 3A》发售





《特鲁尼克 3A》终于发售了，各位迷宫FANS想必这些天来都沉迷其中不能自拔吧，剧情模式应该都爆机了吧，隐藏迷宫突破了几个呢？游戏真正的精髓可尽在爆机后的剧情和模式中，慢慢努力哦，LIKY 也在不断挑战中。这次的 GBA 版《特鲁尼克 3A》真的很强啊，不仅移植了 PS2 版《特 3》的全部剧情，还加入了全新的模式，内容相当丰富，可真要玩上不少时间。对了，本辑《掌机王 SP》上《特鲁尼克 3A》攻略大家可不要错过哦，那可是超级详细的呀。下面我们先到日本去看看《特鲁尼克 3A》发售时的庆祝活动吧。

与胖商人特鲁尼克一起合影！



▲看这些人兴致勃勃地与特鲁尼克一起合影，真令人羡慕啊。▲还有欧美玩家哦！

6 月 24 日，为庆祝《特鲁尼克 3A》的发售，Square Enix 在一些游戏店举行了别致的庆祝活动，玩家只要购买GBA《特鲁尼克 3A》的游戏就可以和胖胖的商人特鲁尼克一起合影，而这个特鲁尼克是由真人扮演的哦，在店头他也会摆出各种 POSE 来吸引顾客，真的很有意思哦。



▲由真人扮演的胖商人特鲁尼克在店头招揽顾客。　▲特鲁尼克手中拿着的是“幸福之箱”吧。

PS2版《特鲁尼克3》发售的庆祝活动

其实在去年10月31日PS2版《特鲁尼克3》发售时，Square Enix在秋叶原、新宿等地的游戏店举行了类似的庆祝活动，当时的活动主要是让玩家试玩游戏然后进行怪物斗技场大战，胜利者有机会获得厂商赠送的特制T恤，当时也有真人扮演的特鲁尼克在场哦，不过那时可没有合影的活动。



▲玩家在店头进行怪物斗技场大战。



▲仔细比较一下就可发现，那时的特鲁尼克与现在的装扮可不一样啊，哪个更可爱

创造"《西林》系列"的三大神才

"《风来之西林》系列"的诞生和成功离不开三位伟大的制作人，正是因为他们的非凡创意才使得该系列至今长盛不衰，称呼他们三人为"神才"一点都不夸张。

中村光一



"《不可思议迷宫》系列"之父，开发"《西林》系列"的三大神才之首。其过人的智慧和惊人的创造力，为游戏界贡献了一个又一个白金大作。Kenyo认为中村光一最成功的代表作就是"《不可思议迷宫》系列"。

杉山浩一



"《西林》系列"的乐师，他在音乐领域的天赋和造诣极高，是日本首屈一指的作曲家，其为SFC版《西林》所谱写的曲子堪称神曲，不少人是因为里面的音乐才喜欢上"《西林》系列"的。杉山浩一的代表作是《DQ》全系列音乐。

长谷川薰



"《西林》系列"的人设，画风独特又具唯美风格，其设定的可爱怪物玛姆鲁非常受欢迎，最终成为了CHUNSOFT的吉祥物。长谷川薰的代表作是《西林》全系列的人物设定和怪物设定。



▶可爱的怪物玛姆鲁成为了CHUNSOFT的吉祥物。

《西林》原创专业用语集

每款游戏都有一定数量的原创词，有些是游戏公司在开发游戏时设定的，有些则是玩家在玩的过程中需要形象地表达某种意思而原创的。以下向大家介绍一些"《西林》系列"中的原创用语。

【西林·试练】"西林"的日文为"シレン"，"シレン"在日语中也可写成"试练"，当初CHUNSOFT定义SFC版初作的游戏名称时应该是《风来の试练》(游戏制作意图是把到达传说中的"黄金乡"作为一个艰苦的试练，这从太阳之大地前的那3层试练也能理解到这层含义)，这也是主角シレン的名字由来，后来将游戏名称和主角名字统一改用片假名表示，国内玩家翻译时就音译成了"西林"。

【回合数】基本上每移动一步、攻击一次、使用一次道具都消费1回合。但是某些2倍速或者3倍速的怪物在1回合内可以行动多次，如果还具有1回合内多次攻击的特殊能力，那么1回合内就可以攻击(倍速数×攻击数)次。回合数通常用于记录某种状态的解除或失效时限。

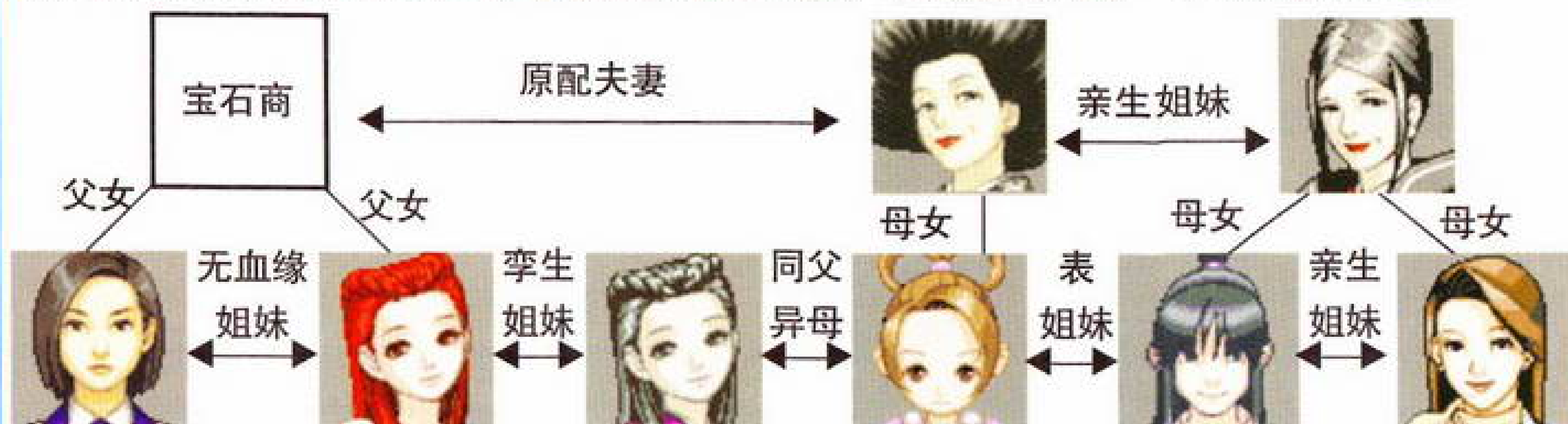
【行动数】西林的移动、攻击、使用道具等等均要消费行动数，从一进入该层迷宫就开始计算，基本上每移动一步、攻击、按B键看状态、使用道具都是消费行动数1；按住A+B键每回合消费行动数2，将身上的道具与地上的交换也是消费行动数2；给未识别的道具起名消费行动数11。行动数消费累计达1920时开始吹第1次风，累计达2000时吹第2次风，累计达2080时吹第3次风。要注意的是不要将行动数和回合数混淆，在1回合内可以消费N多的行动数，例如1回合内给N个未识别道具起名会消费(11N+1)的行动数。

文 全能的调停者 编 铭风

VOL.02

逆转剧场

说起《逆转裁判》系列，有一个家族是绝对不能不提的，那就是仓院流灵媒术的创始者——绫里家。自DL6号事件开始，绫里家族似乎就不可避免地开始了其悲剧化的命运。绫里舞子的突然失踪，千寻的死亡，围绕在真宵周围的离奇杀人事件……一幕幕都牵扯着玩家的心扉，也将这个"《逆转》系列"中第一家族的戏剧化人生淋漓尽致地展现在玩家的眼前。本期专题，主要是分析一下绫里家族的成员、以及和她们有着千丝万缕联系的各个角色的背景及其名字的特殊含义，希望大家看过后能对《逆转》系列有一个更深刻的理解。



名字的逆转（绫里家）

绫里供子（あやさと きょうこ）：作为绫里家族的祖先和仓院流灵媒道的创始人，鉴于时代的关系，绫里供子并没有在游戏中有登场的机会，我们能看到的也只是被后人铸成黄金像的供子像。绫里供子把一生都献给了神明，潜心研究灵媒术，"供"字就代表着"供奉"、"侍奉"之意，这在游戏中也曾提及。虽然《逆转》的故事背景已经是在21世纪了，但仓院流却仍然完全是个母系社会，女性拥有绝对的权利，也只有女性才能成为传承仓院流宗家位子的继承人。关于宗家之位的争夺，似乎历来就没有停息过，这也直接导致了围绕在绫里家周围数起惨剧的发生。



绫里舞子（あやさと まいこ）：作为仓院流的宗家，绫里舞子的一生似乎都充满着悲剧色彩。先是饱受宗家之位争夺的困扰，接着又因为"DL6号事件"中御剑信的谎言而使自己在灵媒界名声扫地，不得不改名为"天流斋艾丽斯"成为绘本作家……身为千寻和真宵的母亲，舞子虽然没能时时守在她们身边，但是她的慈母之心却从未泯灭过。知道了哥多检查官要粉碎纪美子的野心，拯救真宵的计划后，舞子毅然出现在叶樱院。为了保护真宵，她献出了自己的生命。"舞子"这个名字出自日本著名作家森鸥外发表于1890的浪漫主义巨作《舞姬》。《舞姬》讲述的是一名日本留学生"太田丰太郎"在德国邂逅了年轻舞女艾丽斯并坠入情网，最后却又在功名利禄的诱惑下将其抛弃的悲剧故事，作品以浪漫情调表现了追求自由个性者的失败与悲哀，为日本近代浪漫主义文学开拓了道路。《舞姬》的女主角艾丽斯是一名舞女，这就是"舞子"名字的由来，而天流斋艾丽斯更是直接照搬了"艾丽斯"这三个字，足见巧舟对该作品的喜爱。（注："エリス"这三个日文由于翻译的关系，翻译出的汉字可能会不尽相同）



绫里纪美子（あやさと きみこ）：和妹妹舞子不同，绫里纪美子是一个城府很深的女子，在宗家之位被舞子夺去后，她的报复心已经达到了顶点，为了夺得宗家之位，她不惜牺牲一切。由于千奈美和



菖蒲几乎没有灵力可言，她把自己复仇的野望寄托在了小女儿春美身上，为致宗家继承人真宵于死地导演了一幕又一幕的惨剧。虽然她口口声声称春美为“春美样”，但是很显然，春美也只是实现其复仇野望的一颗棋子而已。



绫里千寻（あやさと ちひろ）：千寻、真宵、春美这三个名字的由来在上次专题中已经解释过了，在此就不再浪费版面。作为仓院流宗家的继承人，千寻拥有强大的灵力，但是为了找寻自己失踪的母亲，同时也为了避免和妹妹发生宗家之争，千寻毅然放弃了宗家继承人的位子，成为了一名律师，最后在办案过程中被人杀害。



绫里真宵（あやさと まよい）：作为系列的女主角，真宵似乎总是麻烦缠身，而其宗家继承人的身份又使其成为了纪美子的眼中钉肉中刺。在失去了惟一的姐姐千寻之后，她又亲眼目睹了失散多年的母亲舞子死在自己眼前，但是坚强的真宵却没有把自己的沮丧表露在众人眼前，反而更加专注于灵力的修炼。



绫里春美（あやさと はるみ）：春美是纪美子的小女儿，也是其为了报复宝石商和宗家的牺牲品。春美的诞生本身就是一个悲剧，她得到的只是纪美子那虚伪的“母爱”。在叶樱院惨案发生后，春美除了真宵和被关在牢房中的菖蒲外，已经没有一个亲人了。

美柳勇希（みやなぎ ゆうき）：美柳勇希是宝石商美柳再婚对象的女儿，是那名女子和她前夫所生的，和千奈美及菖蒲都没有血缘关系。勇希的母亲和宝石商再婚后，勇希跟随母亲一起来到了美柳家，但是很显然，对于像宝石商那种连自己的亲生骨肉都不懂得怜惜的人来说，勇希是不可能得到他的关爱的。“勇希”二字在日文中与“勇气”发音完全相同，与她那果敢无畏的性格完全吻合。长大成人后的勇希成为了一名女警，其英勇的办事态度一点也不亚于其他男同胞，在警局中得到了一致认可。但不幸的是，正当她事业迈入颠峰状态时，却被千奈美因为害怕其“欺诈绑架案”始作俑者的身份曝光而杀害，享年23岁。

宝石商美柳：在“DL6号事件”之前，仓院流在当时有着绝对的地位，其影响力甚至波及到了政界和金融界，而宝石商美柳正是看中了这一点才与纪美子结为连理的。但是，他万万没有想到原本是宗家绝对继承人的纪美子在灵力上会败给妹妹舞子从而与宗家的位子失之交臂。眼看如意算盘打错了的宝石商带着孪生女儿千奈美和菖蒲离开了仓院之里，最后与勇希的母亲再婚。游戏中对宝石商最后的下场并未作明确交代，而当年千奈美策划的欺诈绑架案也许就是对其的最大惩罚吧。

美柳千奈美（みやなぎ ちなみ）：也许是由于自幼没有得到过亲人的关爱，也许是本身就是恶魔的化身，千奈美的心理几乎已经到了畸形和扭曲的地步。首先是为了报复自己的父亲导演了一场绑架案，而后又将其义姐勇希杀害，接着又在神乃木庄龙的咖啡中下毒，最后连成步堂也成了其报复对象……作为系列中着墨最多的反面人物，千奈美的罪状可以说是罄竹难书。“美柳”二字为的是给人以一种幽雅温柔的感觉，很有日本的风情；千奈美的日文写法为“ちなみ”，“ち”有血的意思，而“なみ”又可写作“无 み”，“ちなみ”可以理解为没有血性的冷血之人。同时，“ちなみに”在日文中有“BY THE WAY”的意思，这也与“成步堂”、“矢张”等人的名字的双关有了一定的连携效果。



美柳菖蒲（みやなぎ あやめ）：自从宝石商离开仓院之里后，年幼的菖蒲被送到了叶樱院，从此与那里的住持毗忌尼相依为命。菖蒲的性格温柔恬静，与其孪生姐姐千奈美形成了鲜明的对比。当得知哥多要拯救真宵的计划后，菖蒲不惜以坐牢为代价鼎立相助，也许她所做的一切都是在为姐姐赎罪吧。菖蒲的名字来自于与其同名的植物，按巧舟的说法是她们两者之间有着诸多共性。菖蒲又称“水剑”，多生长在水边，有着顽强的生命力，因其形状如剑，所以据说将它挂于门上会有驱魔作用。而在游戏中，菖蒲送给成步堂的信物又是“退魔的头巾”，两者实乃不谋而合。



文 LIKY





任天堂的经典动作游戏"《银河战士》系列"近年来在国内的人气开始飙升，这很大程度都是因为GBA版的两款作品《银河战士 融合》和《银河战士 零点任务》的推出，国内很多玩家都是从这两款作品才开始了解"《银河战士》系列"并狂热地迷上该系列，优秀的手感、丰富的隐藏要素、超高的探索性、恰到好处的难度设定一直都是该系列的优秀之处，这两款作品充分地展现出"《银河战士》系列"的这些优点，所以一下吸引了许多对该系列并不了解的玩家，系列老玩家们所获得的感动就更不用说了。

从本辑开始，我们将开设这么一个《银河战士》专页——"METROID PLANET"，以后在《掌机王SP》上也会不断进行连载，内容当然是围绕《银河战士》展开的，有关这个系列的游戏、周边、趣闻等等我们都会为大家带来，希望大家能通过这个专页对"《银河战士》系列"有更多的了解。

METROID PLANET——银河战士行星，将是《银河战士》FANS聚集的乐园。

《银河战士》的历史

首先还是先让我们来简单了解了解"《银河战士》系列"的历史吧。"《银河战士》系列"至今已有6部作品，按照登场时间来排分别是1986年FC版的《银河战士》、1992年GB版的《银河战士Ⅱ 萨姆斯归来》、1994年SFC版《超级银河战士》、2002年GBA版《银河战士 融合》、2003年NGC版《银河战士 Prime》、2004年GBA版《银河战士 零点任务》，另外还有两部已经公布情报但还未发售的作品——NGC版《银河战士 Prime 2》和NDS版《银河战士 Prime 猎人》。可以看出，任天堂在近几年开始大力挖掘"《银河战士》系列"的价值，从2002年至今短短两年就推出了3部作品（系列前三作相隔近8年），再加上即将发售的两部作品，"《银河战士》系列"近年来获得了前所未有的发展，玩家对该系列的热衷程度也越来越热烈了。

系列第1作 银河战士

机种 FC

发售日 1986年8月6日（日版）
1986年8月6日（美版）

《银河战士》第一作诞生于1986年，当年是在FC磁碟机上登场的。





系列第2作 银河战士Ⅱ 萨姆斯归来

机种 GB

发售日 1992年1月2日（日版）
1991年8月26日（美版）

与前作相隔6年，第二作在GB上登场，注意本作美版先于日版登场。





系列第3作 超级银河战士

机种 SFC

发售日 1994年3月19日（日版）

1994年4月18日（美版）

系列发展到此作各种设定开始成熟，可算是系列发展史上的一个里程碑作品。



系列第5作 银河战士 Prime

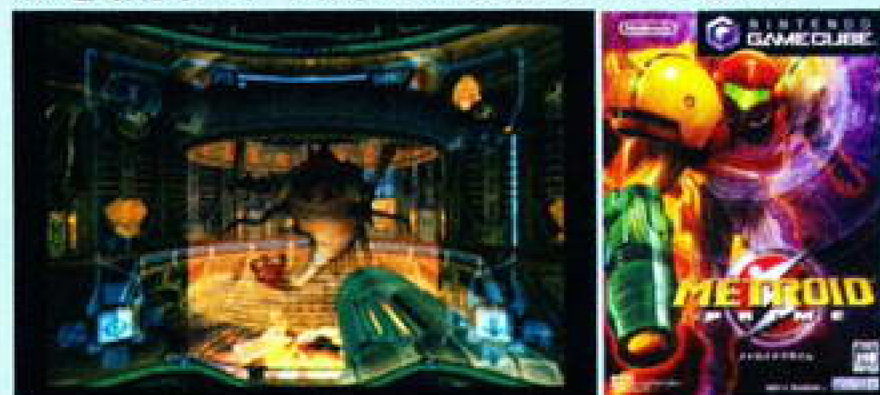
机种 NGC

发售日 2003年2月28日（日版）

2002年11月18日（美版）

2003年3月18日（欧版）

借助NGC的强大机能，本作一改传统的2D横版卷轴类型，变为3D场景的FPS类型。



系列第4作 银河战士 融合

机种 GBA

发售日 2003年2月14日（日版）

2002年11月18日（美版）

2002年11月22日（欧版）

系列第一次登陆GBA，画面、音乐水准与SFC版相当，但手感和流畅度比SFC版有较大所提升。



系列第6作 银河战士 零点任务

机种 GBA

发售日 2004年5月27日（日版）

2004年2月9日（美版）

2004年4月19日（欧版）

以系列初代作品为蓝本重新制作的一作，画面、音乐大幅强化，并加入了全新的剧情。



即将发售的两款新作

银河战士 Prime 2 Echoes

机种 NGC

发售日 预订2004年11月15日

作为大受好评的《银河战士 Prime》的续作，本作仍然采用FPS形式。



银河战士 Prime 猎人

机种 NDS

发售日 未定

利用NDS主机的双屏设计，游戏在上屏显示地图，下屏显示游戏画面，而类型为FPS。



赛车女皇与《银河战士》



虽然《银河战士 零点任务》早在2月份就在美国发售了，但在日本却是5月27日才迟迟登场，而为了配合该作的发售，任天堂专门请来了在日本相当走红的赛车女皇森下千里为游戏造势，不仅以她为主角拍摄了一段广告片，还专门请她写玩《零点任务》的游戏日记，并发表在任天堂的官方网站上。

在广告片中，森下千里扮演的正是游戏主角萨姆斯，她那性感的身段与冷酷的表情完美地表现出萨姆斯的神韵，极具诱惑力，强烈推荐大家欣赏，大家可以到这个地址下载这段30秒的广告：http://metroid.jp/movie/30cm.wmv。



口袋棒球日记 第1回

文 铭风

前言："《口袋棒球》系列"已经默默地在掌机上发售了6部作品了。一路走来，从GBC版本的"1代"到最新的GBA上的"6代"，系统的进化和画面的改进是巨大的。而游戏的2大主要部分"育成模式"和"棒球游戏"更是越来越出色。然而由于国内对棒球的认识程度不够深，大部分玩家也都不懂日文，因此接触这款作品的人很少。这可是非常可惜。因此在《口袋棒球1·2》的GBA复刻版即将发售这个有纪念意义的时间上，为大家隆重献上《口袋棒球》的专页。本次为大家介绍口袋棒球的一些杂项，希望不了解这个系列的玩家能够对这个系列发生兴趣。在以后的专页中会从1代开始为大家介绍《口袋棒球》的最大乐趣——"育成模式"。



全系列即将在GBA上集合

"《口袋棒球》系列"最初是在GBC上登场，但是育成模式的故事性和各项系统都十分成熟。但由于机能问题而使得画面和棒球游戏的操作性远远不如GBA上的几部作品。KONAMI在6代发售之后公布了复刻版的《口袋棒球1·2》可说是弥补了口袋系列爱好者的遗憾啊。同时由于这次复刻一下子包括了前2作，这使得口袋棒球所有的作品都能在GBA上玩到了啊。



▲1代中的女友飞鸟，画面的进化让她变得更加漂亮了。



▲1代中的计时迷你小游戏，通过后可收到强力同伴。

《口袋棒球》新旧作品对比



▲主角和棒球队的恶霸。从5代的忍者篇便启动的全屏背景可比中间摆一个场景强多了。



▲2代的开场画面对比，GBA版将描绘的角度做了改变，非常有气势。



▲战争篇的开场，从两个画面的对比可非常明显地看出画面素质的进化。



▲棒球对战画面的对比，GBC版中画面被分成两份，信息量也不够。



《口袋棒球6》幸福岛篇的配角们

前面说了《口袋棒球》最大乐趣就是那“育成模式”。每一代都讲述了主角和自己热爱的棒球的故事。其中更穿插着队友的友情和女友的爱情，有的剧情十分让人感动。而在各代的育成模式中都会出现一些前几作的角色，将整个系列巧妙地结合了起来。6代中“幸福岛篇”同伴就都是前几作的角色，让我们来看一下他们历程吧。





布具里：搞笑角色，在4代中作为日出高校的第一个比赛对手的主力投手登场。然而主角每次与他们决战时都会因为之前乱吃东西而全员倒下，输掉比赛（笑）。



▲4代中与布具比赛里前乱吃了东西……

▲5代中的忍者篇中作为诅咒师登场。



小衫：在5代中才登场的角色，和主角相撞而交换了记忆。在5代最好的结局中和主角成为了竞争对手，2人活跃在棒球界。而他在幸福岛篇登场这个设定取自5代中小衫被绑架卖掉的坏结局（寒）。



▲5代中的最佳结局，小衫和主角成为了宿敌。



▲6代中他也来到了幸福岛干活。



仓刈：除了主角和山田君就属这个角色在系列中登场最频繁了。自2代作为主角的队友登场之后，以后的很多作品都可以看到他的身影。他的特点是十分热爱棒球，一直为了成为一流的棒球队员而努力。然而他的家境十分贫困，运气也不好。6代的幸福岛篇，为了攒钱供女儿读书，他来到幸福岛工作赚钱。



▲2代中主角可去他家拜访，他的房间十分简陋。

▼主角帮助他们一家3口来制造玩具的小游戏。





◀3代中主角前往“极亚久高校”，在荒废的学校球场中看到了独自练习棒球的仓刈的身影。



◀5代中可与仓刈的女儿交往，之后会他把女儿拜托给你。



◀5代的忍者篇中扮演月光的手下。



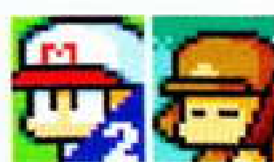
育成模式的证明

玩家每完成一次育成模式便会创建一位球员，这可是玩家经历了一次故事的证明。在游戏的1、2代中可查看球员的密码，但是只有2代可以通过通信来交换球员。到了GBA上各游戏之间可通过输入密码来拥有别人的球员，使其加入自己的队伍，这样增加了交流的乐趣。为了表示区别，游戏中只有查看自己队员的资料时才能查看在育成过程中发生的事件和结局。GBA上的各代之间也是能通过密码传送队员的，在队员的资料里可通过头像旁的标志来判断人物来自哪代。其中以6代的标志最为丰富。

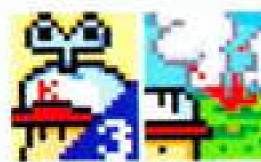


右下的数字代表着代数

▲1代的标志。



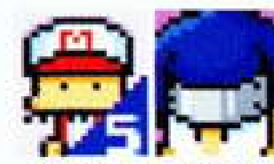
▲2代和军队篇的标志。



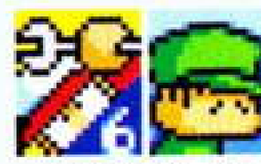
▲3代和附加模式地雷篇的标志。



▲4代和剑风RPG篇的标志。



▲5代育成篇和忍者篇的标志。



▲6代的育成篇和幸福岛篇的标志。

结束语：这次先为大家讲了些杂项，下期和大家见面的时候《口袋棒球1·2》一定已经发售了。我会向大家揭露游戏中的丰富剧情和各种隐藏要素，敬请期待。

大家来做掌门人SP



6月，广大还是学生的读者们来又将面临着校园生活中的大事——考试，不过各位学子们拿到本期《掌机王SP》时，已经从备考的忙碌中解放出来了，呵呵，心情轻松吧？那么各位就都怀着轻松的心情，来到大家的掌门人里休息一下吧。

也许是因为我在一个微不足道、毫不起眼的小城镇吧，因此在我们那就没有什么“GBA专卖店”、“掌机游戏专卖店”之类的店，只有些“小店”中有售，我的No.1 GBC就是从那来的。

大约1年前，在一个风雨交加的夜晚。我来到小店，手里紧捏着600元红色大钞与BOSS们战争起来，砍了大约半小时，我们都遍体鳞伤，我终于以450元的价格买下了GBC。

大约玩了半年，又听说GBA盛行，于是心里痒痒的，于是与我的“地下同事”商量，存钱合买了一台GBA，大约过了一个月他转学了，于是GBA就自然进了我的腰包。

又过了几个月，班里有人介绍GBA SP，于是我又心生歪念，和我的外婆（待我最好的人）商量了，她一下就答应了，于是我又以830元的价格购入了GBA SP。

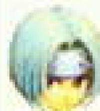
以上就是小弟的掌机历史，请各位在千忙万忙中抽空一阅，小弟在此谢过了。

浙江余姚 郑灏

羡慕郑玩友啊，一年多的时间，走过了从GBC、GBA直到如今GBA SP的历史。实际上，大多数国内掌机玩家和郑玩友一样，是从小店里卖的，目前为止国内还真没出现什么“GBA专卖店”、“掌机游戏专卖店”的掌机专卖店呢。

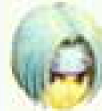
感谢《掌机王》第九辑上面E-card的内容，我和表弟终于停止了寻找电击羊和暗犬了。在那个山洞中杀了数千只蝙蝠，恐怕要变身成贝尔蒙特了。

广东汕头 姚金生

强！不是夸该玩友的赞美之辞多华丽，而是将在山洞里为抓口袋妖怪而屠杀蝙蝠想到贝尔蒙特，姚玩友的想象力实在另人钦佩啊。

看到NDS和PSP的介绍，特别是PSP的画面，无限期待ing……不过，如此的质量，不知要吃多少泡面才能一边吃泡面一边打PSP。

上海 孙俊

孙玩友对PSP的期待确实很虔诚哦，祝愿PSP发售后您能早日美梦成真。

在我一、二年级时的暑假，我在家里正无聊着，移民国外的阿姨回来了，带给我一台厚厚的白色游戏机，上印有“GAME BOY”字样，从那以后，我就一发不可收拾，后来买新卡带时，才发现那盒卡带与众不同，换游戏是靠带上的一颗小按钮，因为我没有跟潮流走，所以也没得到GBP和GBC，直到GBA发售，才决心去买一台。

广东广州 暴风雨中的孔明

呵呵，孔明兄便是马修刚才说的“大多数国内掌机玩家”以外的例子了，有阿姨送GB，实在是太幸福了。而您说的带上换游戏的那颗小按钮，应该是一些游戏合卡的复位键吧？说起来合卡上有这个复位键的还真是奇货可居呢，马修见到的第一盘GB卡（同学的）便有此按钮，可惜以后再没见到过。

MM达人的游戏生涯自述

说到《掌机王》，绝对要说到我的掌机生涯。真正接触掌机是从初三开始，看到男同学们抱着个砖头没日没夜很是开心地玩。开始只是好奇，后来发现画面和自己的FC差不多时，心里那股对游戏的热情顿时油然而生。

那个时候先是从"《口袋妖怪》系列"开始的。国内每个台都在播放《口袋妖怪》(宠物小精灵)的动画片，我也看得不亦乐乎。在国庆阅兵式训练时看到男生忙里偷闲地玩《口袋妖怪红·绿》，我终于发现自己能把平时对《口袋妖怪》的一些幻想付诸于一个能让自己满足的世界里。于是我攒了一些钱，买下了我的第一台掌机GB LIGHT（因为我是被窝一族的）。

后来的日子不必多说，有掌机在我身边陪我度过了许多快乐的日子，直到GBA正式发售2年后。开始由于没有钱，在鼓楼一些游戏店里，每次看到有人手里拿着GBA出现，我总是不免兴奋和好奇地凑上去观看一番。后来"流窜"到各大论坛，一次无意中发现了PLUTO_SHI做的《机战A》的修改补丁。使用之后觉得十分神奇，后来就学着修改，然后在模拟器上运行自己修改的《机战A》，当时成就感那个强啊。后来等到高二的暑假，我盼来了《机战R》，自己进行了修改，玩得十分开心。但是晚上躺在床上时，仍然抱着那个GB LIGHT进行《第2次G》。由于接触了《机战A》和《机战R》，开始对GB的机能不满，并且产生了想要将自己修改的《机战》放到GBA上随时随地去玩的想法，正好想起7月份买的《掌机王》第一辑中好像有介绍类似的设备，于是翻出书来仔细研究了一番，然后决定入手EZ烧录卡和GBA，可以说是"《机战》系列"和《掌机王》带领我真正进入了GBA的世界吧。

有了烧录卡之后，对GBA的了解也是越来越深（年级的男生都羡慕我啊，不仅女生玩烧录的少见，整个年级就我有)，从修改《机战OG》开始对其它GBA游戏也开始研究。高三的时候大作接二连三，当时为了研究《晓月》，跑到现在常驻的论坛任天堂世界BBS（就是NEWWISE论坛）注册了，直到暑假《机战D》的发售，看到整个NW对修改研究甚少，尤其是静态修改更是少得可怜，我决定加入旅团，用我擅长的修改给论坛和旅团增添一丝色彩。后来渐渐对这里产生了感情，发现自己已经离不开这个大家庭了。

当我说到我是一个十分喜爱游戏的玩家、尤其是GBA游戏的修改时，不少人都觉得不可思议，总觉得一个女生做到这一点很难很少见。但是我不这样认为，女生也喜欢游戏，也不只是《羊之心情》之类的小游戏。前两天还在某卖GBA卡的地方看到一个中学女生买卡，GBA上插的是《马克思·佩恩》，这个游戏的暴力血腥是出了名的，但是她毫不在乎，玩得很开心。所以说女生不只是喜欢游戏，也不只是喜欢那些益智养成之类的小游戏，很多大作我们的攻略速度甚至高于男生。所以也希望玩家们抛开那些传统的对女生的"歧视"，真正能和女生交流游戏的心得体会，没准还能有新的收获呢。

这是上期《掌机王SP》第1辑《对GBA ROM的屠杀》一文的作者、MM玩家兼修改高手的藤宫兰（即RANSOMA）对自己游戏生涯的自述，现在玩掌机的MM玩家多了，出现MM游戏高手也就不是什么稀罕事了。其实游戏打得好坏，本来和性别没有任何联系嘛。(某编：不是我不想和女生交流游戏，只是我一和女生说话就脸红……)

可文，一路走好

7月1日晚22时15分，在世界模拟界享有盛誉、堪称国内模拟第一人的李可文先生，因病情恶化医治无效，英年早逝，离开了他所热爱的模拟事业，年仅25岁。

李可文先生出生于1979年9月18日，2004年6月30日毕业于北大，2004年7月1日晚22:15因病情恶化不幸逝世，可文先生生前开发的Dream系列模拟器中，有些在世界模拟界也是首屈一指，并在《游戏机实用技术》、《掌机王》上发表多篇知识性、可读性兼备的专业文章。

翻开从前书，文章中言如昨日与君谈叙，而可文先生今已撒手人寰，谨愿可文先生一路走好。

本人自从上幼儿园开始时就开始接触FC，虽然玩得不怎么好，但那时我可是第一次知道什么是游戏机（无限感动中T_T）。然后，我便有了《马里奥》和《魂斗罗》这两盘卡……直到我10岁，我认识了另外两位朋友：立体机和GB。记得那时最令我兴奋的游戏就是立体机里的《幽游白书》和GB里的《口袋妖怪》了，因为本人从小学到初中外号一直是“小智”，还有一个外号是“喵喵”，相信各位“口袋怪兽训练师”们看到此后，可能要找本人挑战吧？（其实我也没训练多久哦）现在的我，也日益地“强”，GB进化成GBA，立体机进化成了PSone。在下现在正在玩《口袋妖怪 绿》，因为我很喜欢用《拳皇97》里的里的Terry，就把主角名字改成了Terry。

上海 旗木卡卡西



皮——卡——！喵喵兄的来信让马修想起了中学时期去按小时计价的游戏室打机的日子，您说的立体机应该是MD或SFC的民间称呼吧？要说对游戏主机的民间叫法，收集起来看看还真挺有趣，像马修学生时代常去的游戏室那胖胖的BOSS阿姨，就称FC为小型；后来买了MD，称为中型；再后来在玩家们的劝说下又买了SFC后，我们都想听BOSS阿姨怎么称呼，没想到BOSS阿姨很自然地称呼其为“超小型”……呵呵，过去的日子还真让人怀念啊，喵喵兄。

原创新闻——森林主题大金刚限定版SP

文 马修



2004年6月25日，GBA的移植大作《大金刚王国2》（日版名为《超级大金刚2》）发售了。

为了纪念这款在SFC的白金大作登陆GBA，除了在前面“硬件短消息大杂烩”中给大家介绍的日版香蕉色的大金刚SP外，在欧州，也推出一款风格更加另类的GBA SP——森林主题外壳的大金刚SP，该主机的外壳采用热带雨林的软质木材作为外壳，手感非常自然舒适；方向键、上下外壳由坚韧的细木精制，即保证了弹性又保证了寿命，而石质的按键无疑更增加该SP的原始感觉与安全性。

最后再次声明：此新闻乃马修原创。

《黄金太阳 失落的时代》如何得到前作的密码？望详细介绍。我想问一下，玩D版卡会不会损害GBA，我玩《黄金太阳 开启的封印》的D版卡，在捉一只土系精灵后一使用就死机，我真担心GBA会短命。

无锡 徐静杰



唉，不知道“《黄金太阳》系列”为什么要把正常的选项设成隐藏型，接记录方法如下：在通关后选择记录的菜单画面中，同时按←+R，再按B回到上一级菜单，会发现多了一个信封图标的选项，按下选定后回到记录选择菜单画面，选择通关的存档，即“主角名字（クリアデータ）”，进入后有两个选项，左边选项就是密码接前作记录选项，右边则是用通信线接前作记录的选项。其中密码选项有金、银、铜三种，金要输入260个字符，可以继承一代当中所有角色的等级、能力、精灵、金钱和道具；银码要输入61个字符，可继承等级、能力和精灵；铜码需输入16个字符，只能继承等级和精灵。之后在《黄金太阳 失落的时代》刚开始时或以后游戏选第4项こうしん就可以接续1代的记忆了。至于死机，都是卡的质量问题，和机器关系不大，马修最高记录是一上午将一盘质量极差的D版《街头霸王Zero3↑》死机近十次最后彻底将卡烧坏，但机器至今完好如初。



▲这个时候按←+R，然后按B。

《掌机王》的众小编们，LIKY君，大家好，这次寄信有几个问题要请教各位掌机前辈，望予以解答！

①《掌机王》第九辑上说的《ZOE 遗嘱》汉化版本已经出来了，可我在天津这里怎么也买不到，麻烦BOSS去帮忙打听，可他也说没有，这是怎么回事？②近日，本人买一个SP的保护壳，(真的好沉啊！)给SP套上后打开屏幕上盖，由于保护壳的重量变得很沉，会不会影响盖轴的寿命？③上次说有GBA或SP的壳卖60～70元不等，会不会是翻新机的壳啊？④《掌机王SP》啥时候出版？好期待啊！⑤《洛克人Z3》的迷你游戏怎样打出来？⑥《Seed》最新作《与友人与你相会在战场》有没有中文版，小编们能否刊登相关的攻略呢？这个游戏真的好爽，可惜AVG部分对于我来说……唉，等于没有！⑦我刚入手一个4M的记忆棒，现有一点不明白，假如我现在手里有一盘带子里记录电池已没电，插卡完成一定进度后，可否用记忆棒储存记录？

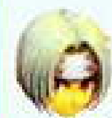
问题嘛，就问这些。望众小编帮我解答！多谢多谢……

零式

①《掌机王》和《掌机王SP》上所报导的汉化新闻只是汉化小组放出了汉化好的ROM，真正变成卡带还需要D版商来做成D卡卖钱，不过这么做又对不起那些义务奉献的汉化小组……②可以保护SP的很多，这种增加上盖机身重量的周边还是尽量不要用，毕竟SP上盖重量和轴的可承受重量本身就是一个平衡。③机壳本身目的是给那些喜欢玩新花样的玩家提供更广阔的DIY空间，但偏偏被某些JS给用来做翻新机了，实在无辜，零式玩友如果DIY水平可以，不妨给自己的机器换壳换换感觉甚至干脆DIY出个自己的个人限定版，当然要拆机水平过硬哦。④《掌机王SP》第1辑想必大家都已经看完了吧？⑤很多啊，不过大都和通关方式有关，如只用剑通关、只用枪通关……还有和玩具联动也能出现新的迷你游戏，多多尝试各种通关方法吧。⑥目前还没有汉化消息，但我们会一直关注，请留意我们每月的“月间汉化讯息台”哦。至于攻略，在《游戏机实用技术》106期（7A）上，沙罗已经将该游戏的攻略做得非常详尽了，而游戏剧情方面，几乎全部是原作动画剧情，只有极少的原创成分。⑦不知您手中的是第几代记忆棒，如为第2代记忆棒SMS2（《掌机王》第九辑和《掌机王SP》第1辑有详细介绍），只要游戏有记忆设定，就是把电池取出，SMS2也照样能保存记忆，但第1代SMS记忆棒就没这功能了。

①我已入手一台GBA SP，(不容易啊，汗！)生怕是翻新机因此来信，我平持它的下机身，比《掌机王》第九辑中的《翻新GBA、SP识别法》中的原装机开口大些，比翻新机开口小些，平持上机身也是如此，不知为何？②我打算购入几张卡，分别是《忍者神龟》、《龙珠Z》、《火影忍者》，不知哪盘最经典，销量最大？③我的《恶魔城》记录中，我已96级，完成度98.1%，时间25小时左右，战魂收集74%，不知道这样算厉害吗？

浙江余姚 郑灏

其实看上下机身张开度并不是一个绝对标准，《掌机王》第九辑中图片是给大家一个参考，只要玩家觉得上下机身弹力很好就可以了，郑玩友再注意一下其他项的对比。需要注意的是，美版SP的做工包装相对粗糙且没有铭牌号码，是非常容易被假冒的。②这个，要看您的个人喜好了，马修如果敢说任何以上3款游戏中任何一款不好，都会遭致其FANS的874。不过要说游戏时间的话，对战的《龙珠Z》玩的时间能更长些。③不错，为了100%继续努力吧。



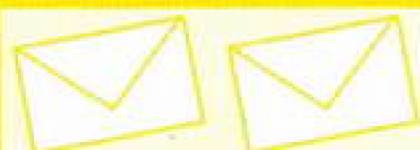
GBA SP 幸运大抽奖

《掌机王SP》第1辑大奖揭晓 10名中奖者名单公布！

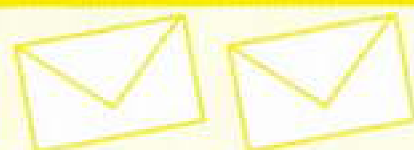
北京市丰台区	胡倩倩
安徽大学	高军
贵阳一中	胡志鹏
武汉市湖北工业大学	张贵南
内蒙古自治区通辽市科尔沁区	翟阳
广西桂林市中山中学	吕佳
福建省福州市	董行喆
陕西渭南市临渭区	陈丽
广州市荔湾区	招文仲
上海市浦东新区	范晓春

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区（学校），读者如有不明和疑问，请打电话至0931-8668378（8659190）或发Email至ad@ucg.com.cn查询。





《掌机王》邮购信息



目前杂志社有以下几期《掌机王》可供邮购：

《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑、《掌机王》第八辑、《掌机王》第九辑，定价16元；《掌机王SP》第1辑，定价12元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编：730000。请大家务必写清自己所要购买的期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题后也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn

交流空间

马修在此发布一个小通告：希望大家用平信投来个人资料时尽量用正楷书写，这样被识错的几率才能降到最低，而且留电话不忘区号、写地址不忘邮编的光荣传统也继续发扬下去。最后，交流空间继续欢迎大家报名，无数爱好兴趣相投的掌机玩家都等着您呢。

姓名：王斯嘉　　性别：女
网名：藤宫兰　　RANSOMA
年龄：19
拥有掌机：GB LIGHT（金），GBA（黑色），GBA SP（黑色），《我们的太阳》限定版
QQ：81193029
E-MAIL：odin0416k@sina.com
喜欢的游戏：各种类型通吃
通信地址：北京林业大学832信箱
想说的话：游戏修改不是罪，不修改也照样玩。本人是狂派的分子（本来狂派的MM就少），欢迎大家无论狂派博派多多和我交流。

姓名：程豪然　　昵称：孤独小菜鸟
性别：男　　年龄：13
星座：狮子　　QQ：237158274
拥有掌机：GB（蓝）、GBA（2005年才有）
最喜欢的游戏：《口袋妖怪 红》、《黄金太阳》、《牧场物语》
联系地址：四川省温江区温中初一（七）班
邮编：611130
想说的话：拥有掌机的人都是我的朋友，祝你们万事如意。

姓名：罗滨辉　　性别：男
年龄：15　　星座：巨蟹
生日：1989年6月24日
拥有掌机：WS、NGP、GBA、GBA SP等
最喜欢的游戏：《吞食天地》、《口袋妖怪》、《机战》等RPG和SLG
QQ：329209927　　邮编：516002
通讯地址：广东省惠州市惠新中街72号403信箱
想说的话：MM、GG们，记得我哦！《口袋妖怪》是我的生活，《CS》是我的最爱，最后祝《掌机王》永远受大家的欢迎。

昵称：可人君　　种族：驴（雌性）
年龄：17（双鱼座）
现服役掌机：黑色SP、黑色小飞（利浦）350
电话：138-50138747
爱好：《ONE PIECE》、SNK PM炒饭
地址：福建省福州市晋安区连江中路205号1#

姓名：杨文伟　　年龄15岁
性别：应该大概可能肯定传说中是男的。
星座：双子座　　生日：1989年6月3日
QQ：329209927
最喜欢的游戏《牧场物语》、《口袋妖怪》、《机战》、《SD高达G世纪》、《洛克人》、《街霸Z3↑》、《KOF EX2》
通讯地址：广东省惠州市水东东路一巷七号30栋
邮编：516002　　电话：0752-2211199
想说的话：你爱高达吗？我最爱高达了，我是疯狂的高达饭哦（笑）！喜欢高达的人快加我QQ，或写信给我也可以，来信必回哦！也可以打电话给我呀。

姓名：李慧峰　　昵称：小P孩
性别：Boy　　年龄：17
拥有的掌机：GBC（绿）、GBA（黑）
最喜欢的游戏："《机战》系列"、《FFTA》
地址：内蒙古自治区包头市昆区包钢十三中高一（5）
邮编：011010
想说的话：本人乃游戏狂人，老师没收掌机N次，家长没收N次，但最终被本人的恒心所感动，没错，就这么夸张。

姓名：何沛钊　　人称：机神
性别：男　　出生日期：1987年8月
拥有掌机：GB（银）、GBA（银）
QQ：184709866
住址：广东省增城市荔城镇鸡公山西126号
邮编：511300
想说的话：只要是游戏我都会去研究（条件范围内），游戏者，没有种族、国界之分，喜爱游戏的都会不约而同地走上同一条路，这里先向大家打声招呼："请互相关照。"

姓名：黎斌文　　别称：勇者斗恶龙之神
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA（透明蓝）、GBA（深蓝）
拥有游戏：《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》、《口袋妖怪 火红·叶绿》、《超级机器人大战A、D、R、GA》、《黄金太阳1、2》、《东斯机械兽1、2》
通信地址：广东省江门市新会区陈经纶中学初二（4）班
邮编：529100

姓名：李辉文　　　　性别：男
年龄：18
拥有掌机：GB（白）、GBA（透明紫）
住址：广东省增城市荔城镇竹园路竹北巷6号
邮编：511300
想说的话：让我们一起对战吧。

姓名：狗狗　　　　年龄：20
掌机：GBA（淡蓝）　QQ：175756675
游戏：《三国志》、《黄金太阳》、《口袋妖怪 蓝宝石》、《口袋妖怪 火红》等12种
地址：上海市宝山区通河二村104室
邮编：201900
想说的话：祝《掌机王》越办越好。

姓名：李方　　　　昵称：Feel
性别：男　　　　年龄：20
生日：1985年7月18日　　星座：巨蟹
手机：135-84589152
拥有掌机：GBA
爱好：听音乐、看《掌机王》、玩游戏
拥有游戏：《波斯王子 时之砂》、《黄金太阳 开启的封印》、《GT赛车》
地址：江苏省常州市清凉路143号亚邦渔都大酒店
邮编：213004
想说的话：收到你的信是我的荣幸，希望我们能成为挚友。

姓名：郑灏　　　　自称：掌机天王
人称：掌机小丑　　年龄：15
爱好：前后左右上下仔细地阅读《掌机王》
拥有掌机：GBC（紫透）、GBA（黑）、GBA SP（银白）
喜欢的游戏："《黄金太阳》系列"、"《恶魔城》系列"、"《星之卡比》系列"
地址：浙江省余姚市长安路得发花园7幢202室
邮编：315400
想说的话：愿天下掌机FANS得偿所愿，游戏公司每天都出新大作。

姓名：李国　　　　性别：Boy
年龄：17周岁　　　QQ：258255116
拥有主机：GB、GBL、GBA（《格斗之王EX》同捆）、GBA SP（SD高达G世纪A）
爱好：打机、睡觉、打电脑、还有篮球。
最喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、"《牧场物语》系列"、《马里奥和路易RPG》、"《恶魔城》系列"
通信地址：福建省泉州市洛江区杏宅开发小区南少林武术学校二（2）班
邮编：362000
想说的话：凡是热爱掌机的朋友，都是我的朋友，我会因为拥有这样的朋友而高兴。

姓名：黄振赢　　　　性别：男
年龄：19　　　　拥有掌机：GBA（透明蓝）
QQ：106087997　　Email：yinin@163.com
最喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》、《恶魔城》——
地址：武汉市江岸区丹水池小路8号2栋4单元3楼
邮编：430012
想说的话：掌机在手，欢乐久久！通关顺利，玩得Happy！愿结交喜欢游戏、动漫、日语、英语的朋友。来者不拒，回信率100%！

姓名：苍喆　　　　网名：油炒饭
性别：男
生日：1984年12月29日
拥有掌机：GB（穷，555）
喜欢的游戏类型：全部
爱好：与游戏有关的东东
地址：辽宁省沈阳市东陵区凌云街46号2-6-1号
邮编：110043　　　电话：024-24601978
QQ：280821822　　Email：czucg@126.com
想说的话：油炒饭无敌，UCG万岁，希望和所有喜欢游戏的人交朋友。（特别是MM^-^）

姓名：龚瑞祺　　　　性别：男
年龄：14　　　　星座：天秤座
爱好：打机、篮球、足球、看书、看电视、学日语
拥有掌机：GBA SP（海蓝）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》系列、《高达》系列、《勋章》系列、《牧场》系列。
地址：常熟市枫林路7号501室
邮编：215500
想说的话：不管有无主机，一定要有《掌机王》，大家多支持《掌机王》，多支持UCG。

姓名：胡涛　　　　性别：男
年龄：16　　　　爱好：和平（打机）
拥有掌机：任天堂的一切掌机
最喜欢的游戏：《洛克人》系列、格斗之王EX2、《牧场物语》
地址：上海市南汇区华盛新村8幢15号401座
邮编：201300
想说的话：支持——一如既往。

《掌机王》第九辑交流空间更正与补充：
常州玩友硕隽应为顾隽，另补充手机号137-73614995，有手机的朋友可与他短信联系。
沈海良补充资料：邮编 200439，Email：1600@citiz.net

《掌机王SP》第1辑资料补充：
张超：来自杭州，QQ：172299819 264421082，个人爱好：Basketball Singing collecting smiling

文 jesting 编 LIKY

让我再回到从前

——评《光明力量 暗龙复活》

作为一个SEGA铁杆和《光明》的超FANS，《光明力量 暗龙复活》在公布制作的那一刻起就让我激动万分。当该作列上新作发售表时，我的文曲星的“倒计时”便开始一天天折磨我那颗期待的心。欧版上市之日起，一天两个电话咨询电玩店是否有货，次日要外出之前又问一次，如果对方回答的是有，我还要不依不饶的问，是否货源充足，生怕赶路期间卖个精光。

总而言之，激动地企盼那一刻的到来，这不仅是一部复刻的作品，我也不仅仅只是玩这一款游戏，因为这是我和朋友们的“光明情结”。由于她的再现让我再回到从前，回到从前的游戏情感和经历。

“十年之前，我不认识你，你不属于我……”十年之前是我们邮购《光明力量 众神遗产》的焦急等待，十年之后，我手捧回忆和往昔的结晶感慨万千。“《光明》系列”十多年伴我左右，辛酸、感叹都融在其中。陪我一同去购卡的室友似乎对她不感兴趣。的确，“纹章迷”总不会理解《光明》FANS的，更无法体会我的“往事涌上心头，思念再重现脑海“的心情。

正如许多杂志上的点评，她的卖点就是FANS的经典重现，是SEGA王朝的翘楚力作，是当年MD雄风再起……这也是我们之所以不惜银子，不顾疲倦，倾心她的原因，相信选择不会错。

随着SEGA那四个蓝色字母映入眼帘，往事如风轻拂心头：当年宁可不吃午饭也要力战到底，饿得头昏眼花……



这一次厂商的复刻确实本着一种敬业精神而行，人物形象的修饰，重新制作，看起来都相当精神，情节不变的基础上新增了不少对白，语言强化使人物形象更加充实饱满，而新增的三个人物有部分独立的情节，即使战斗失败也不会影响进程，三个人物都相当实用，公主的辅助魔法用起来相当爽，尤其是转职之后用魔法会缩成一个球，可爱哟。卡片师是超级大部落首领的印第安人造型，他就是新的卡片系统之一形象代言人。原先有人说这次冷饭炒得差劲，换汤不换药的卡片系统追求收集度的时髦罢了。我也抱着同样的想法，只是为了回忆经典是惟一目的，未曾想到有意外的惊喜，一个卡片师的出现引入了一个极为“爽快”的卡片系统。

各种卡片都可以有四种用法，仿造（IMITATE）相当于召唤同伴以解人手不足之急，其实用处不大，另外三种可谓绝对实用，尤其是MOVE，让同伴每回合动两次。EFFECT有各种效果，各种攻击方法和辅助魔法效果，还可以让单位不受地形限制。遇到地形复杂的战役，给骑士来个卡片效果“飞天”，再用公主加个移动力，再用卡片让他每回合再走一次……两三个回合跑到BOSS边上，放倒之，十多个回合的战斗苦难从此不再复返，奖励次次搞定；COPY就更爽了，卡片师一下子强得离谱，而且全能，可惜只能装四张卡片，不然……

BOSS：你怎么又行动？这一回合你动过一次了，裁判，犯规呀……啊！你怎么走那么远……呀，骑士飞上天了……裁判，这一作没有飞马骑士，他怎么有翅膀……裁判！那个印第安人怎么用光魔法，又用雷魔法，他怎么从几百米外用魔法打我……啊！挂了……弟兄们……BUG……

卡片师：话还真多呀！

看来系统让我们更加轻松更加畅快，SEGA的复刻也那么经典，我太幸福了！



整个游戏过程中，一边品味，一边回忆，一边对比古今……看见第二城市河中央的宝箱时，想起自己初次玩的情景，不禁哑然失笑：当初自己是多么傻！

A：你知道那个怎么拿么？

B：NO！

A：仔细想想，动动脑子。

B：跳水，游泳。

A：不行，自己下不去。

B：隔空取物。

A：扯。

B：不要了。

A：傻！自己下不去，让人推下去。

B：谁来推？

A：那个MM。

B：怎么弄？

A：你去非礼她，不就被推下去了吗。

(十分钟后)

B：怎么让主角非礼她？

A：……哈哈……你还真信了……

上文中的B就是十年之前的我，现在想想那时够傻的。

室友总是说我最近不对劲，总是玩到半夜还自言自语，而且傻笑不停。

“哈！这个武器怎么搞不清是哪个系统的？”“怎么没有必杀技？”“唉，女神的没得卖？”“米丽丝银的冶炼石哪里找？”“对了，不能二转呀！”“对了，这是众神遗产的复刻，不是那个《王都的巨神》+《被狙击的神子》+《冰壁的邪神宫》的复刻。那个哪天出？”（晕）挺乱的，我感觉。忘不了《光明力量Ⅲ》的三部曲，直至现在还会拿出来比较。

十年了，好多记忆失落，可一次又一次地再现，让那些曾四分五裂的记忆碎片，一块一块七拼八凑。噢！想起来了，当时是这样的，怪不得那么面熟！对，十年前好像也是在这儿练级的。主角话多了，不再是“……”了。呵呵，我好像跟主角一样在找寻失去的记忆，找寻背负的宿命，找寻往昔和曾经，找寻回忆和感动，去而复返的感觉重现，让我再次感谢SEGA的复刻！

一个个形态各异、能力参差不齐、种族迥异的同伴还在躲躲藏藏，费了我好大的精力才找到。一周目时全凭自己的回忆搞定；二周目把遗漏的卡片补齐。我弄了四本攻略放在枕边……睡眠因此严重不足，精神萎靡不振。朋友几次同情地问我：英文水平又长进不少吧？我羞愧万分：四级这次过不了，下次一定要努力。

最后我还想讲一讲现在人们几乎很少提起的话题——SEGA。该公司转为软件厂商三年多了吧？作品的收益似乎仍是不太好，GBA上出了《光明之魂》两作还算不错，不过大多数《光明》的老FANS对这种A·RPG的《光明》似乎也不太感冒。新的《SONIC》也是勉强撑着，复刻的作品太一般，缺乏新意。这样的局面，作为SEGA的铁杆来讲是不愿看到的。

可是，我对SEGA从来没有绝望，无论是她被收购、出现赤字、内部争斗、还是举步维艰。SS、DC失败了，我们落泪；大川功归去，我们同样伤感……SEGA铁杆和SEGA一样荣辱与共，永不言败。《One Piece》中索隆倒在大剑豪面前时发誓，如果不打倒对方自己绝不会倒下；路飞在克洛克达尔面前大喊：“我要成为海贼王，你无法阻拦！”香吉士的ALL BLUE，乌索普的勇士之梦等等。仿佛在告诉我们：理想需要坚持！

事实也确实如此，“《光明》系列”正式复活，是SEGA投石问路的举措，在业内掀起了评价的“光明浪潮”，她的光芒将照亮整个业界，因为光明就是力量——Shining Force.

在文章的最后，我还是要引用《光明力量·暗龙复活》的结尾。

一个农夫建议穿着铁甲的东东和旅行经过的年轻帅哥在此定居，帅哥说：“亚当，咱们留下吧！”

是的，让我的文字在这里留下吧！12年了，从1992年开始的“光明之旅”，在2004年，在这本书里终于找到了归宿！



文 becky 编 LIKY

浅谈掌机RPG游戏的基本要素

RPG的起源要追溯到19世纪在欧美风行的纸牌冒险游戏，这是一种由多人以纸牌和掷骰子的形式在虚拟的世界按照一定的规则进行冒险的游戏，现在又被称为纸上RPG。而现代RPG诞生在美国。1972年，美国人Gary Gygax创造的《龙与地下城》（D&D）大概算是现代RPG的鼻祖，其后推出的《高级龙与地下城》（AD&D，1978年）的AD&D系统更是成为了欧美RPG游戏的基石。世界上第一款真正意义上的视频RPG游戏则是Richard Garriot于1979年在Apple Ⅱ上推出的《创世纪》（一说是SIR-TECH公司推出的《巫术》）。短短的二十年间，RPG有了长足的进步，如今RPG已成为了各大游戏平台的主流。掌机上的第一款RPG则是由SQUARE在GAMEBOY平台上制作的《魔界战士 Sa · Ga》（1989年），随着掌机跨入了次世代时代，掌机游戏的品质有了质的飞跃，RPG也不例外。但不论RPG如何发展，其基本要素总是一成不变的。在我看来，一个RPG游戏的基本要素主要包括以下几个方面。

角色：RPG是英文Role Playing Game的缩写。所谓RPG，就是让玩家扮演一定角色完成一定故事的游戏，不论玩家玩RPG的目的是什么，都要通过扮演角色来实现。因此，角色是RPG游戏中不可缺少的重要要素之一。角色作为一个游戏的主观演绎者，其作用是十分重要的。世界因人类而精彩，同样在RPG的世界中，没有了角色，也就根本构不成这一虚拟的世界。而个性鲜明的角色往往能给玩家留下深刻的印象，如《青天之外》，简陋的画面并不能遮掩它的闪光之处。《青之天外》的角色刻画得比较成功，虽然游戏中登场人数众多，但大多数都给玩家留下了深刻的印象。往往角色们的个性就体现在两三个细节场面，也许就是因为一个剧情片段甚至一句话，让玩家了解这个角色的个性。当然，这些都是要靠玩家自己细心地去发现和体会。RPG中人与人之间的情感也是吸引玩家的一个方面，亲情、友情、爱情……这些存在于人世间的情感在RPG中都是很常见的，而通常情况下，RPG中的主角都有着丰富的情感，如《黄金太阳》中罗宾回去看望重病中的母亲，只言片语间就流露出了对母亲的强烈依恋。同样，角色的形象也十分重要，若是让玩家终日操纵一长相猥亵的人物进行游戏，势必会遭来玩家的反感。日本厂商在这一方面就做得很不错，游戏中俊男美女一箩筐；相比之下欧美厂商就有颇多不足了，有的欧美RPG甚至连主角都是面目狰狞，没办法，这就是东西方文化差异啊！（这大概也是多数欧美RPG在东方不吃香的原因之一吧）


▲《青之天外》的人设还是非常成功的，个性十足。

总的来说，一款出色RPG必然也创造了令人难忘的角色，这些角色或以个性魅力、或以生动的形象、或因为漂亮的外形等等给玩家留下了深刻的印象，带领玩家走进RPG的世界。

剧情：UCG上的剧情攻略基本上都是好评如潮，由此可知玩家对于一个游戏的剧情是多么关注。对于以剧情为灵魂的RPG来说，剧情的好坏直接关系着这个游戏品质的优劣。RPG的剧情有改编自历史，有改编自电影动画的，但更多的是游戏制作商原创的，而往往原创的剧情更受玩家欢迎，如《FF》、《DQ》等。大概是因为掌机的消费层次主要以青少年为主，掌机RPG的剧情多数是以“拯救世界”为主题，虽然很俗套，却也让众多玩家乐此不疲。当然，这样的剧情也是很有教育意义的，特别是对广大青少年来说。最早的RPG大多都是单线式剧情。在游戏中，玩家基本上就是被剧情牵着鼻子走。虽然这一模式较为单调，却也有情节明朗、易于理解等优点，因此在相当长的一段时间内单线式剧情被视为RPG的王道，典型的代表就是FC时代的《DQ》。不过好景不长，随着时代的发展，这一简单的设计已不能满足玩家们的胃口，于是多线式剧情也就应运而生了。通常情况下，多线式剧情中都有一条主线剧情，而其他的分支剧情大多都关系着一些隐藏人物或隐

藏道具的入手。多线式剧情使游戏的剧情更为多样化，增加了游戏的耐玩度和自由度，使游戏的角色也能被刻画的更为丰满，让玩家更加投入游戏，现已成为了RPG的主流。

总的来说，剧情是RPG最重要的一个要素，因此将它比作RPG的灵魂一点也不为过。在RPG中，角色与剧情二者的关系就如水与鱼一样密切。一潭死水由于鱼儿的存在而富有活力；RPG中的角色同样也因为剧情的出色而让人印象深刻。因此，大凡剧情好的RPG，角色设定都不会差。RPG游戏最讲究的就是“代入感”，让玩家用心去体验游戏所叙述的故事，因此剧情在RPG中的地位，大家可想而知。

画面和音乐：如今，对于广大玩家特别是广大Lighter User来说，画面和音乐的好坏成为了他们判断一个RPG好坏的重要标准。虽然我们看问题不能这么片面，但不可否认，画面和音乐确实在RPG中占有相当大的比重。

RPG的画面主要分两部分：地图画面和战斗画面。对于掌机RPG来说，各个游戏在地图画面上的差距相差不大，限于掌机的机能，其地图画面都是2D画面。它们之间的差距大多反映在战斗画面上，好的如《黄金太阳》，战斗画



▲《黄金太阳》的战斗画面华丽得令人乍舌。

面做出了伪3D的水准；而差的如《DQM》、《真·女神转生》等，只能看见敌人，很大程度上影响了玩家对游戏的喜好。但RPG中的画面最主要是为剧情和角色服务的，合适的画面对于剧情的表达能起很大的帮助作用。魄力十足的画面不仅能给玩家以美的享受，更能大大地增加玩家对游戏的印象。

在欣赏华丽画面的同时，耳朵也不能闲着。游戏音乐从最初的MIDI电子音到如今的交响乐，期间获得了巨大的发展。RPG与电视电影等类似，其中的音乐除了能给玩家以美的享受外，对烘托整个游戏的气氛和表达游戏的意境有着重要的影响，甚至对游戏所要表达的思想感情也



▲《真·女神转生》的战斗画面是典型的只见敌人不见自己。

有重要的诠释作用。游戏的主题音乐所要表达的意境往往就是整个游戏的主题思想，而游戏中的BGM则常用来表现人物的性格以及烘托场景的气氛。优秀的RPG音乐都能给人绕梁三日而余音袅袅之感，使玩家代入感倍增。

画面和音乐的作用在RPG中是不可忽视的，二者与剧情等相辅相成，让玩家充分享受美好的RPG世界。

系统：系统在RPG中的概念很笼统，它包括了很多方面，如战斗系统、职业系统、道具系统等等，若是再加一些游戏的特色系统如换装系统、调合系统等更是数不胜数。若要一一道来的话，三天三夜也说不完。因此，笔者就主要谈谈RPG的战斗系统。

从有RPG以来，战斗就一直是RPG的重头戏。从时间上来看，玩通一个RPG，几乎有一半以上的时间要花在战斗上。要战斗首先就得有敌人，一般来说，RPG的遇敌方式主要有两种：随机遇敌和主动遇敌。随机遇敌，也就是我们熟悉的“踩地雷”方式，这种方式在RPG中很常见，玩家也最为习惯；主动遇敌则比较少见，在采用这类遇敌方式的游戏中，玩家可在地图上直接看到敌人，只有在与敌人接触后才会进入战斗，这样是否进行战斗的主动权就掌握在玩家的手里。在所有的掌机RPG中，只有寥寥几款游戏是采用主动遇敌的，其中比较有名的当属《沉默的遗迹》。接下来就是战斗模式，大多数掌机RPG都采用回合制——敌我双方按照速度的高低依次进行攻击。而像《FF》那样的ATB模式在掌机RPG比较少见，不过“《传说》系列”的LMB模式倒是很有特色。所谓LMB，就是英文Line Motion Battle的缩写，即单线型战斗模式，这种模式能让游戏中的战斗玩起来像是在玩格斗游戏，十分爽快，相信所有玩过“《传说》系列”的玩家都会对它印象深刻。战斗系统还包括很多方面，如魔法系统、



▲《换装迷宫2》的全手动战斗系统最值得称道。

召唤兽系统等等，这里限于篇幅就不一一详解了。总的来说，战斗系统对游戏的难度起着决定性的作用，同时它也是反映游戏特色的一个重要方面。面对这些五花八门的战斗系统，我们不得不承认，日本厂商在制作RPG上，特别是战斗系统上确有它的独到之处。

谜题：人类生来就有探索未知世界的好奇心，因此谜题出现在RPG中一点也不奇怪。若RPG除了剧情外就只是前进→战斗→再前进的话，哪怕画面音乐做得再好，终会招来玩家的反感，恰恰是因为谜题的出现，使得RPG的乐趣大增。同战斗一样，谜题的难度也反映了游戏的难度，常常有一些RPG新手卡在某个谜题而急得团团转，因此求助这类问题的帖子在游戏论坛上十分常见。在早期的RPG中，谜题就意味着迷宫，多了的话同样会使人心烦，哪像现在这般包罗万象。现今RPG中的谜题，大多都可看到一些经典益智谜题的影子，如搬运工、一笔画等等，甚至有的谜题还掺杂一些数学问题，使得谜题丰富多彩。而解谜也多与剧情的发展息息相关，要想获得剧情的发展就必须破解一个又一个的谜题。纵观掌机RPG，在谜题方面做得较为出色的当属“《黄金太阳》系列”，整个游戏从头到尾基本上就来是由一个又一个谜题串起来的。《黄金太阳》巧妙地将魔法技能与解谜结合起来，大大增加了解谜的乐趣。尽管游戏中谜题种类繁多，但一点也不会让人觉得枯燥，个人认为称其为掌机上谜题设计最好的RPG游戏也不为过。当然，GBA版《塞尔达传说》的谜题设计也堪称经典。巧妙的谜题设计能够让玩家在游戏中动动脑筋，活跃思维，何乐而不为呢？



▲巧妙的谜题设计是《黄金太阳》最吸引人的地方。



▲《塞尔达传说》也是以精妙的谜题设计而闻名。

游戏性：作为一款游戏，就必须要有游戏性。强调搜集为乐趣的《口袋妖怪》，由于加入了通讯交换等要素，一举获得了巨大的成功，不仅在任天堂的危难时刻挽救了任天堂，更是创造了掌机软件销售的神话。而《FFTA》中300个各式各样的任务让该游戏制作人松野泰己自豪地宣称“这是一款可以玩一年的游戏”。CHUNSOFT的“《风来之西林》系列”凭借“不可思议的迷宫”以及超多的隐藏要素获得许多喜欢挑战极限的玩家的交口称赞……这样的例子还有很多很多，从中我们可以看出，广大的游戏制作商在如何增加游戏性这个问题上是不余遗力的。一个RPG耐不耐玩，关键就是要看它的游戏性。像支线剧情、二周目、隐藏物品等增加游戏性的手段现今已十分常见，而越来越多的厂商选择在系统上推陈出新，如一些我们耳熟能详的ATB、LMB系统等。总之，我们有理由相信，未来的游戏将会越来越好玩，越来越出色。



▲《口袋妖怪》强调的收集、培养的乐趣为玩家所热衷。

好了，既然是浅谈，写到这里也该停笔了。其实上面谈到的只是RPG中的冰山一角，更多的还是要靠广大的玩家们自己去发掘，愿大家在游戏中玩得愉快！

文 NW旅团 RANSOMA 编 LIKY

点评烧录新时代

——一个普通玩家对烧录界的看法

GBA于2001年3月21日发售以来，至今已逾3年。在这3年多的时间里，许许多多人依靠模拟器，在电脑中和PDA里尽情享受着这新时代掌机带来的乐趣。这种免费让人玩到最全最新游戏的方式获得了大众的青睐，却也养成了人们的一种消费观念：想免费或是花很小的代价享受到全部游戏。于是烧录卡成为了拥有主机的玩家群消费的新宠。

许多人选择烧录卡是持有这样一种心态：单一的游戏卡带动辄几十元，一两盘的费用还能让人承受，但时间一长，无论是加钱换卡还是买新卡，所花掉的费用都将是一笔不小的投资。而且D卡的质量普遍不太可靠，丢记忆和死机均是常有的事。反之，烧录卡虽然一次性投资大，但后期不用面临游戏更换带来的投资问题，网上流传的ROM便是游戏最好的来源，拥有烧录卡一块等于拥有几乎全部的游戏。此外烧录卡的可扩展性十分吸引人。看图、听音乐、怀念FC和GB之类的旧机种游戏、阅读小说等更是将人们手中的主机变成了PDA。最重要的是，烧录卡保证了玩家能够正常运行游戏和保存存档，毕竟将记忆导入到电脑或是导出到卡带是玩家们都想做的事情，这也满足了众多修改爱好者的需求。

这种心态还是由之前所说的消费观念带来的，商家们精明得很，他们读懂了玩家们的心理，认准了这块肥沃的土地。于是众多商家参与进来，各式各样的烧录卡层数不穷，最终使得烧录市场呈现出一派欣欣向荣的繁荣景象。

早在GB时代就已经有烧录卡存在，不过那时的国人还不太了解这个新鲜玩意。在当时的环境里，网络并未像现在这般发达，国内的电玩杂志也并未作出过多的报道，人们对“烧录”一词的反应基本上是茫然一片。然而GBA横空出世后，老牌烧录设备生产商把目光投向人们的这个新宠，年轻的硬件设计师们也看到了这方市场的潜力，随后的时间里，FA、EZ、WINSUNX、北通聪明卡这些作为第一代的GBA烧录卡纷纷出现在玩家的视线中。由于早期烧录卡的开发研制缺少足够的经验和成熟的技术，导致各家产品的质量参差不齐，价格各异，加上参与的厂商不多，因此很难形成一个完整的





竞争体系。FA主要面对国外的消费群体，质量又好，价格自然是一般人承受不起的；EZ虽然是国货，却由于其出色的性能令价格久居高位；而北通走的尽管是平民化路线，价格虽然下来了，其性能却并不十分令人满意。玩家们主要以学生为主，对多数人而言，从口袋中挤出个主机尚属不易，哪里还有资金去投资到上千元的烧录卡上！少数有经济实力的玩家自然从质量出发，选择了EZ。由此，EZ所占有的市场份额便是大块。那些拥有烧录卡的人成为了活的宣传工具，加上近几年互联网的发展，国内电玩杂志的相关报道力度明显增大，人们才真正了解烧录卡。于是越来越多的的玩家开始扩大这个市场，其它商家也渐渐看到烧录系统的光明前途，纷纷推出自己的产品。经过几次技术水平的较大发展，目前在人们心中，烧录卡有了一个较为统一的基本硬件规格，各个商家主要是利用自己产品的特色实行竞争，形成了百家争鸣的局面，此时的烧录市场已经慢慢走入了成熟期。

商家竞争，获利的是消费者。自从各个商家进驻烧录市场以来，烧录卡经常打价格战，原本贵得要死的EZ，由于竞争的缘故，价格不得不降下来，从而使更多的人成为EZ的支持者。但每种烧录卡各自的特点才是真正吸引消费者眼球的真正原因。且看LINK的ZIP压缩功能，EWIN独特的POGOSHELL式管理结构和存档压缩，XG2TURBO的内置记忆棒，EZ、FA超快的烧录速度……这些特色都让玩家们挑花了眼。更有意思的是商家之间的跟风现象：看看现在N多烧录卡之间普遍实行的SMS记忆管理方式就知道了。这些各家特色的竞争无疑会使玩家们能得到更多的拓展性功能，使消费者受益。但这背后还隐藏着一个负面影响，就是竞争会导致卡带硬件的更新换代加快，成本提高，就像现在的掌机市场一样，玩家很可能刚花了一笔不小的数目购买了一块大容量卡带后，没过多久便出现了硬件更新，新产品附加的许多新功能是软件升级无法达到的，这样一来受害的也是消费者，看看第一代和第二代烧录卡之间的时间差距就知道了。仅仅是一个《口袋妖怪》，便使得时钟成为了人们心中卡带的基本功能之一。这样下去，天知道以后还会有什么新鲜功能出现呢？随着今年E3大展上NDS的公布，不知道各个烧录卡生产商是否又开始摩拳擦掌，准备进行研究开发NDS的烧录设备，以便抢得先机。最近笔者就有个朋友X君向笔者咨询购买烧录卡，此人迫于NDS的压力不敢贸然出手，在笔者一番“NDS兼容SP且NDS软件暂时不会便宜”的理论“教育”下，毅然决定加入烧录一族。但面对众多品牌的烧录卡，X君又晕了……

行货GBA小神游终于走进了中国，软件是主机的命脉所在，小神游面对的一方巨大压力，便是我国庞大的烧录市场，若对各个商家姑息纵容，必然对小神游的软件销售产生一个致命的打击。因此烧录设备生产商在发展自己产品的同时，是不是要考虑一下自己是否名正言顺的问题呢？否则真的吃起官司，承担的法律责任还是不小的。

虽然说有了烧录卡，就等于拥有了几乎所有的游戏，还能时不时对GB、FC之类的老式机种怀怀旧。但在使用烧录卡频繁更换游戏的同时，我们是否失去了些什么呢？笔者是从GB厚机玩过来的老玩家，自买入GBA和烧录卡以来（笔者的EZ还是老白的，算是有些资历了），ROM可没少烧录，人也再未向D卡伸过橄榄枝。但久而久之，笔者突然发现自己失去了一些说不出来的感觉。以前辛辛苦苦攒钱不远万里去鼓楼挑卡，手捧主机反复把玩的那种兴奋劲头渐渐流失掉了，觉得自己有些变得越来越不珍惜游戏。可能许多烧录卡玩家会和我有同样的感受，也许这是烧录卡给我们带来的弊端之一吧。



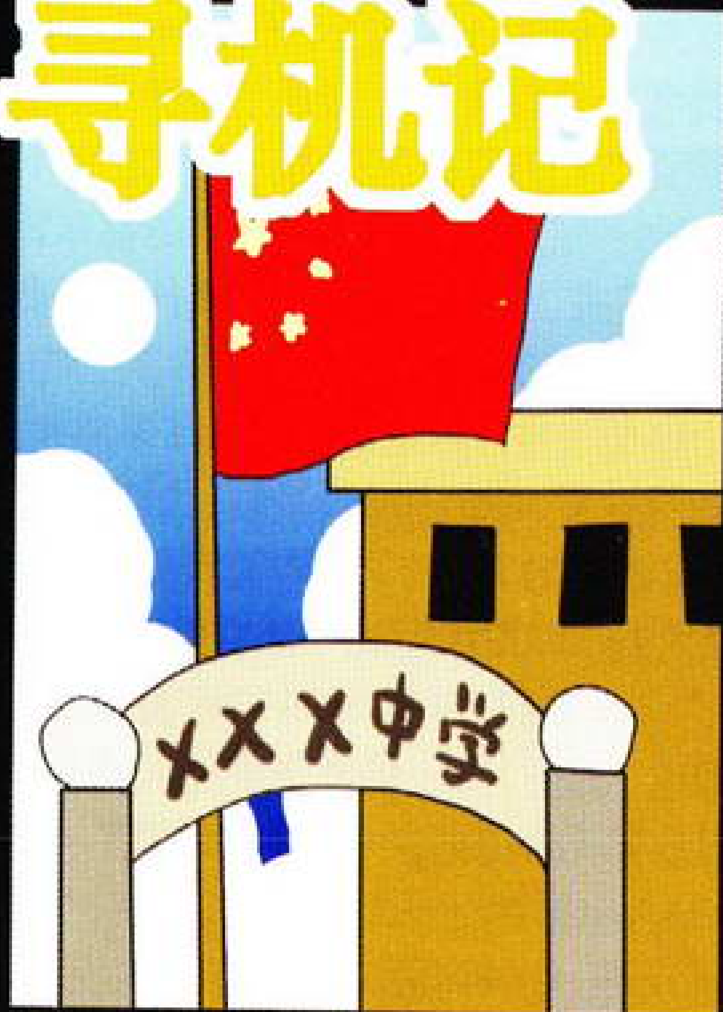






故事 SQUALL-LH　绘 陈杰

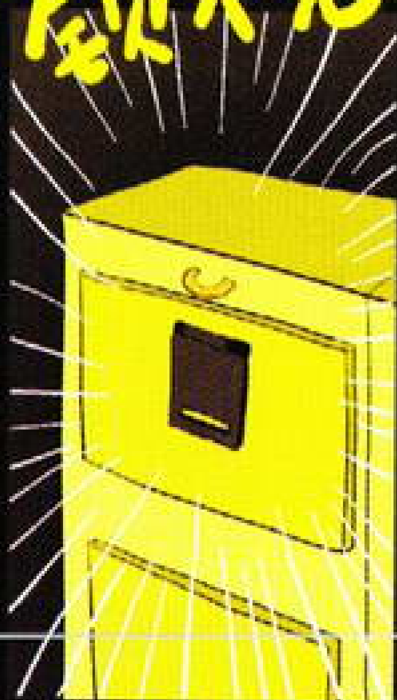
寻机记





























我想想，电池用完后似乎被 B 拿去了。


B兄!!


什么事?
B兄，您老一向对电子产品不感兴趣啊？要我的GBA做什么？


那天我的镜子不巧丢失了呢，我在寝室里找了一圈后，发现只有你的GBA稍稍能用来梳理头发，就借来用用咯。


我还没照够就突然给呆E拿去研究了，你不会介意吧?


不会……不会吧!!呆E……我的GBA不会真的惨遭他毒手了吧?


E哥在吗？


正要找你呢，以前我拼装东西时总是少零件，而这次却无端多了两个零件出来，看来是你的掌机有RPWT。

先不管了，把 GBA 交出来再说。

已经被大 P 拿走了。









被老师……没收……



是的……





.END.

GBA日版游戏发售表

7月底是软件销售的集中时期，各大机种在15、22和29这3个周末都会有大作推出，GBA也不例外。尤其是22日这一天，数款热门题材的游戏会同时发售，究竟谁才是最后的赢家呢？这就得看实际的游戏素质了。



发售表阅读方法提示

本发售表按照月份进行分类，同月的游戏为一个区域。同一区域内分为若干栏以表示游戏不同的信息，从左到右依次为发售日、中文译名、日文原名、开发厂商和游戏类型。

2004年7月

15	最终幻想Ⅰ・Ⅱ ADVANCE	ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ アドバンス	Square Enix	RPG	5800日元
15	可爱火腿太郎 火热运动会	とっとこハム太郎 ハムハムスポーツ	Nintendo	SPG	4800日元
15	淘气小妖精米尔莫！ 梦之碎片	わがまま フエアリーミルモでポン！梦のカケラ	Konami	AVG	4800日元
15	电子交流2 打倒！黑盖玛团	でじこミュニケーション2 打倒！ブラックゲマゲマ团	ブロッコリー	ETC	5800日元
15	魔兽使	モンスターサマナー	ATING	RTS	4800日元
16	金色的卡修！！ 魔界的书签	金色のガッシュベル！！魔界のブックマーク	Banpresto	A・RPG	4800日元
16	绝体绝命危险老爷子 痛～愤怒的处刑蓝调～	绝体绝命でんじゃらすじーさん 痛～怒りのおしおきブルース～	Kids Station	ETC	4800日元
22	学校怪谈 百妖箱的封印	学校の怪谈 百妖箱の封印	TDK CORE	AVG	不详
22	CROKET！ 4 邦克之森的守护神	コロッケ！4 バンクの森の守护神	Konami	ACT	4980日元
22	续・我们的太阳 太阳少年强哥	续・ボクらの太阳 太阳少年ジャンゴ	Konami	A・RPG	4980日元
22	RPG火影忍者NARUTO 被继承的火的意志	NARUTO－ナルト－ナルトRPG 受けつがれし火の意志	Tomy	RPG	4800日元
22	钢之炼金术师 回忆的奏鸣曲	钢の炼金术师 想い出の奏鸣曲	Bandai	RPG	4800日元
22	Get Ride！ Amdriver 闪光之英雄诞生！	Get Ride！ アムドライバー 闪光のヒーロー诞生！	Konami	S・ACT	4980日元
22	对战王2 王牌胜负Ver	デュエル・マスターズ2 切札胜负Ver	Takara	卡片战斗	4800日元
22	合金弹头ADVANCE	メタルスラッグアドバンス	SNK Playmore	STG	4800日元
23	龙珠Z 悟空的遗产Ⅱ 国际版	ドラゴンボールZ The Legacy Of Goku Ⅱ INTERNATIONAL	Bandai	A・RPG	4800日元
24	狂热噗呦噗呦	ぷよぷよフィーバー	SEGA	PUZ	4800日元
29	力量职棒口袋版1・2	パワプロクンポケット1・2	Konami	SPG	3980日元
29	传奇物语 复活的试练之岛	レジェンズ 苏る试练の岛	Bandai	RPG	5980日元

2004年8月

05	传说的斯塔菲3	传说のスタフィー3	Nintendo	ACT	4800日元
05	光明力量 黑龙复活	シャイニングフォース 黑き龙の复活	SEGA	S・RPG	4800
05	SD高达FORCE	SDガンダムフォース	Bandai	ACT	4800日元
05	B－传说！ 战斗弹珠战士 燃烧吧！弹珠魂！	B－传说！ バトルビーダマン 燃えろ！ビー魂！	Takara	ACT	4800日元
05	咸蛋超人警备队 怪兽来袭	ウルトラ警备队 モンスターアタック	Rocket Company	S・RPG	4800日元
06	洛克人EXE4.5 真实行动	ロックマンエグゼ リアルオペレーション	Capcom	ETC	未定
20	召唤之夜 铸剑物语2	サモンナイト クラフトソード物语2	Banpresto	A・RPG	4800日元
26	超级马里奥弹珠台	スーパーマリオボール	Nintendo	TAB	4800日元
26	古惑狼 爆走！爆炸卡丁车	クラッシュ・バンディク 爆走！ニトロカート	Konami	RAC	4800日元
26	BOBOBOOBO・BOOBOBO 爆裂鼻毛大战	ボボボーボ・ボーボボ 爆裂ハジケ大战	Hudson	FTG	4800日元

FINAL FANTASY® I・II ADVANCE®

ファイナルファンタジーI・IIアドバンス







《掌机王SP》VOL.3
精彩依旧 敬请期待

将好运进行到底

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP VOL.3



第3辑 还送 10台 GBA SP

NEW

看《SP》得“SP”

幸运大抽奖

《掌机王SP》第2辑的中奖名单将在《掌机王SP》第3辑公布。

超值贴心赠品
——SP时尚小包



“口袋光环”继续为你带来最炫的游戏影像，最强的达人演示



妥贴保护你的爱机 《掌机王SP》处处为你着想

口袋光环光盘＋掌机王SP＋特别赠品 12元